
POR SÓLO 3,99€
JUEGO COMPLETO PC «SHERLOCK HOLMES» ¡GRATIS!
Nº 225
NOVIEMBRE 201
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
REPORTAJE
JUEGOS DE TERROR
¡DIVIÉRTETE PASÁNDOLO PEOR QUE NUNCA!
Número 225
AÑO XXIX
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00225
JUEGOS DEL MES
NBA 2K14
FIFA 14
PES 2014
F1 2013
EADOR: MASTERS OF THE BROKEN WORLD
FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
PREVIEW
XCOM ENEMY WITHIN
CUANDO EL ENEMIGO ESTÁ EN CASA
REPORTAJE
THIEF
ASÍ TE CONVERTIRÁS EN UN AUTÉNTICO MAESTRO DEL ROBO
REPORTAJE: ¡LOS ÚLTIMOS DATOS!
CALL OF DUTY
GHOSTS
¡EL ASALTO FINAL AL TRONO DE LA ACCIÓN!
PC DVD
FX
Sherlock Holmes
contra Jack el Destripador
16+
FOCUS
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
SHERLOCK HOLMES
CONTRA JACK EL DESTRIPADOR
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR
VIVE LA MEJOR AVENTURA EN LA PIEL DE SHERLOCK HOLMES



POR SÓLO 3,99€
JUEGO COMPLETO PC «SHERLOCK HOLMES» ¡GRATIS!
Nº 225
NOVIEMBRE 201
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
REPORTAJE
JUEGOS DE TERROR
¡DIVIÉRTETE PASÁNDOLO PEOR QUE NUNCA!
Número 225
AÑO XXIX
P.V.P. CANARIAS 4,14€
JUEGOS DEL MES
NBA 2K14
FIFA 14
PES 2014
F1 2013
EADOR: MASTERS OF THE BROKEN WORLD
FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
PREVIEW
XCOM ENEMY WITHIN
CUANDO EL ENEMIGO ESTÁ EN CASA
REPORTAJE
THIEF
ASÍ TE CONVERTIRÁS EN UN AUTÉNTICO MAESTRO DEL ROBO
REPORTAJE: ¡LOS ÚLTIMOS DATOS!
CALL OF DUTY GHOSTS
¡EL ASALTO FINAL AL TRONO DE LA ACCIÓN!
PC DVD
FX
Sherlock Holmes
Jack
16+
FOCUS
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
SHERLOCK HOLMES CONTRA JACK EL DESTRIPADOR
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR
VIVE LA MEJOR AVENTURA EN LA PIEL DE SHERLOCK HOLMES



Balas y balones

Bienvenido a Micromanía. Se acerca el final de 2013 y, ya por tradición, ya por estrategias de marketing –que son las que mandan en la industria del videojuego–, el último trimestre de cada año, en vísperas de la campaña navideña, las compañías suelen lanzar sus pesos pesados e inundar las estanterías de las tiendas, físicas y virtuales, de juegos de acción bélica y deportivos. Balas y balones, si prefieres, para decirlo en dos palabras. Y **«Call of Duty Ghosts» es el gran candidato al trono** del primero de los géneros. Llega en pocos días tras que este número de Micromanía aparezca en el quiosco, aunque su gran rival **«Battlefield 4»**, llevará casi una semana a la venta cuando el juego de Infinity Ward vea la luz. ¿Será ventaja suficiente para convertirse en el ganador de la contienda?

Menos cruenta es la confrontación deportiva, que ya lleva unos cuantos días en desarrollo. **«FIFA 14»**, **«PES 2014»**, **«NBA 2K14»** y las vertientes estratégicas del deporte, con los mánagers, disputan sus propios partidos. Pero se les va a unir un rival con el que pocos contaban: **«FX Fútbol 2.0»** que está casi listo y cuyas primeras imágenes te presentamos en las siguientes páginas. El juego de FX ha dado una renovación casi total a su aspecto y a muchos contenidos. Y tiene muy, muy buena pinta. ¿Será el matagigantes que muchos ya sospechan?

Terrorífico Halloween

Pero no todo es acción y fútbol –y baloncesto– por estas fechas. Llega Halloween y el terror llama a tu puerta, así que... ¿por qué no también a tu disco duro? Te hemos preparado un reportaje de los mejores juegos de terror del mercado, para que disfrutes Halloween con escalofríos. Y mucho más en el resto de secciones de la revista, por supuesto, con un nuevo vistazo –y entrevista a sus responsables– de **«Thief»**, una de las grandes promesas para 2014, cuando pase la fiebre de final de año. Y, mientras tanto, te invito a disfrutar de una aventura también terrorífica, pero sobre todo, absorbente, con el juego de regalo de este mes: **«Sherlock Holmes contra Jack el Destripador»**.

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



46 JUEGOS DE TERROR
Si te gusta pasar miedo delante de la pantalla, no te pierdas ninguno.



86 BATTLEFIELD 4
Hemos probado la beta multijugador de lo nuevo de DICE.



54 EL TALLER: GAMIFICACIÓN
Ideas heredadas del videojuego que se aplican en las empresas.

ÍNDICE POR JUEGOS

20 **CALL OF DUTY GHOSTS**
El nuevo «Call of Duty» está a punto de ver la luz. Así será.



96 **SHERLOCK HOLMES CONTRA JACK EL DESTRIPADOR**
Una de las aventuras más fascinantes de los últimos años, de regalo. Métete en la piel de Holmes y descubre al Destripador.





POSIBILIDADES INFINITAS

Cuando se habla de diseño inteligente, los creacionistas usan como el término como justificación en busca de dioses. Cuando miramos a BioShock, el diseño inteligente, precisamente, huye de ellos. Ni dioses ni reyes, sólo el hombre. Y es que las historias desarrolladas por Ken Levine e Irrational Games son, justamente, un diseño inteligente.

Llevar a los protagonistas de BioShock Infinite a Rapture en el primer episodio de Pantéon Marino es la demostración palpable del ingenio con que Levine desplegó en el juego la trama de Booker DeWitt y Elizabeth, que repite sus puntos básicos pero cambia el escenario, pese a ello, conocido. Un mundo de posibilidades infinitas. Y sin dioses.

La temporada arranca para «FX Fútbol 2.0»

FX Interactive ya avisó de que «FX Fútbol» era un proyecto que se ampliaría de cara a una vida activa a largo plazo. La nueva versión está casi a punto y es espectacular.



Apenas han pasado seis meses del lanzamiento de «FX Fútbol», el mánager con el que FX recuperaba el espíritu del mítico «PC Fútbol» para volver a uno de los géneros más exitosos en España en cuanto al PC se refiere. Apenas seis meses que al estudio le han servido para madurar, reflexionar, escuchar a los fans y trabajar en una nueva versión que estará dentro de muy poco disponible.

«FX Fútbol 2.0» acaba de desvelar su aspecto y las que aquí puedes ver son las primeras imágenes oficiales del juego. Su lavado de cara es considerable, con un diseño más limpio y minimalista, pero aún más práctico, accesible y repleto de información que antes. Sin embargo, el nuevo estilo visual no es lo más relevante de la nueva entrega de «FX Fútbol», sino las novedades que incluirá y en buena medida vienen marcadas por esas sugerencias de la comunidad de jugadores del primer título.

Filosofía y estilo propios

«FX Fútbol 2.0» perpetúa la filosofía que dio origen a su predecesor: ser un juego de mánager de fútbol, no un simulador de mánager. Es decir, centrarse en la diversión y la pasión por el fútbol, no en la recreación de la realidad al milímetro.

Pero las posibilidades que destila «FX Fútbol 2.0» con sus novedades son enormes. El primer punto en que FX está renovando a fondo el juego es el ecosistema de los jugadores.

La falta de licencias oficiales se compensa en el juego con la posibliidad de generar hasta 100 rasgos diferents par los jugadores, dependiendo de su evolución, en las directrices que tú, como mánager, les



¡Los nuevos estadios son una pasada! Puedes empezar con algo modesto de 2.000 asientos y hacerlo crecer hasta los 118.000, decidiendo cada ampliación.



¡21 AÑOS CUMPLE «FOOTBALL MANAGER»... AUNQUE CON VARIOS NOMBRES!

Nació en 1992 con el nombre de «Champhionship Manager», pero Sports Interactive perdió los derechos de la marca tras romper con Eidos. Pasó a llamarse «Football Manager» tras fichar por SEGA en 2005. Lleva ya diez ediciones así.





«FX Fútbol 2.0» descubre su nuevo aspecto. Un diseño más limpio, minimalista casi, pero repleto de novedades e información.





marques de manera individual. Estos rasgos no son lo único que afectará a los jugadores. También los logros en su carrera al frente de distintos equipos: talismán, experto en ascensos, ganar varias veces un mismo torneo, etc. Y cada rasgo y cada logro tendrá su efecto real en el juego.

El segundo punto serán las nuevas competiciones disponibles, con Primera y Segunda División de las ligas en España, Francia, Inglaterra, Italia y Alemania, más la Segunda B de España e Italia, además de copas, copas internacionales, pretemporada, etc. con 450 equipos disponibles.

El estadio personalizable es el tercer punto en renovarse. Podrás empezar con pequeños estadios de 2.000 asientos y hacerlos crecer, si el club va subiendo, hasta los 118.000 asientos, añadiendo instalaciones de todo tipo: vestuarios con salas de entranador, clínicas, tiendas, cafeterías, cesped con drenaje...

Pero seguro que a más de uno le entusiasmará el nuevo simulador jugable de «FX Fútbol 2.0». Podrás intervenir en el partido decidiendo en cada momento qué hacer: aplicar presión, jugar por las bandas, crear un fuera de juego, dibujar tus jugada... Una renovación casi total. ¿Estás listo para el partido?



Los partidos son mucho más atractivos. Y la información a la que tienes acceso en todo momento es muy útil para tu estrategia.

LOS "OTROS" MÁNAGERS

FX siempre ha dicho que su intención con «FX Fútbol» nunca ha sido competir con otros conocidos juegos del género, como «Football Manager 2014», que está también a punto de ver la luz –y que estrena nuevo motor 3D para la simulación de partidos, por cierto.

La razón dada por FX es que el concepto de ambos productos es muy diferente. «FX Fútbol» renuncia, en cierto sentido, al control total y, como ellos mismos lo definen, no es un "simulador de mánager de fútbol", sino un "juego de mánager de fútbol". Una sutileza, sí, pero que encierra detrás una filosofía de diseño enormemente distinta.



HYPE

Gabriel Knight vuelve tras 20 años



Jane Jensen está trabajando en un remake de su propio juego. «Gabriel Knight. Sins of the Fathers» aparecerá en 2014 en un remake en el que la misma historia se desarrollará sobre unos escenarios de aspecto más real, pero que serán los mismos.

Metro Last Light lanza su último DLC



«Crónicas» es el nombre del último DLC del juego de 4A Games. Nos ofrece misiones individuales protagonizadas por secundarios de la trama principal, como Anna, Khan o Pavel, desde un punto de vista paralelo al desarrollo de la historia de Artyom.

Star Citizen sigue recaudando pasta



El juego de Chris Roberts no para de crecer. Son ya 22 millones de dólares lo que ha recaudado. Y cada vez se hace más grande y más complejo, aunque Roberts ha dicho que mucho contenido saldrá como DLC para no retrasar el lanzamiento del juego.

Saints Row IV lanza Enter the Dominatrix



Volition lanza el DLC «Enter the Dominatrix». El nuevo contenido de «Saints Row IV» es una parodia de Matrix, en que los Santos se ven atrapados en un mundo virtual controlado por el programa Dominatrix. Risas y sexo gamberro asegurados.

EL TERMÓMETRO

LOS JUEGOS VUELVEN A TENER FERIA ESPAÑOLA



El evento tendrá lugar del 7 al 10 de noviembre en el recinto ferial de ifema, en Madrid. Allí se verán las consolas de nueva generación, y compañías como EA, Namco Bandai y otras mostrarán algunas de sus grandes novedades. Nosotros también estaremos por allí. ¡Nos vemos!

TELLTALE VUELVE A LA CARGA POR CAPÍTULOS

El nuevo juego de Telltale por capítulos, «The Wolf Among Us» recoge el estilo visual de «The Walking Dead» y está arrasando entre los fans de la aventura. Habrá que probarlo.

SIGUE LA POLÉMICA SOBRE «MASS EFFECT 4»

Básicamente, para decir lo mismo. Muchos fans se siguen preguntando si Shepard aparecerá o no en el nuevo juego, y BioWare vuelve a decir, una vez más, que no estará en él.

¿AHORA TODOS APUESTAN POR LA RV?

Google Glass, Oculus Rift y ahora... Dos ex de Valve que trabajaron en un proyecto de realidad aumentada cancelado por el estudio han llevado el mismo, castAR, a Kickstarter.

NO JUGARÁS CON «WATCH DOGS» EN 2013

Ubisoft lo ha confirmado. El juego se va a primavera. El argumento ha sido que quieren que se aproveche a tope las posibilidades de la nueva generación de consolas.

UN RETRASO PARA LA VERSIÓN DE PC...



En este caso de «Dark Souls II». Sí, sólo la versión de PC se retrasa. ¿Por qué no nos sorprende? From habla de un "ligero" retraso para asegurar las opciones de juego adecuadas al formato. A ver si es verdad.



Steam: así quiere dominar el PC en 2014

Un Sistema Operativo, un nuevo diseño de hardware para PC, un mando revolucionario y el juego para PC en la televisión

Aunque no es nuevo que Valve llevaba tiempo teniendo interés opr el desarrollo de hardware, no todos esperábamos que su apuesta para el futuro –en 2014, no más lejos– fuese a ser tan completa. Nada menos que el pack de hardware, Sistema Operativo propio –basado en Linux– y un mando revolucionario. Para llevar, en sus palabras, el PC al salón y competir directamente contra otros sistemas de entrenimiento.

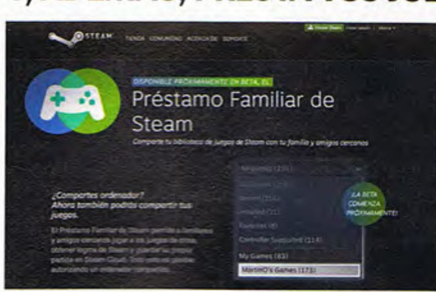
El ambicioso proyecto de Valve con SteamOS, Steam Machine y Steam Controller se basa, como hemos dicho, en Linux. Algo que se venía rumiando desde hace tiempo, dadas las declaraciones de Gabe Newell en contra del concepto de Microsoft con Windows 8, allanando el camino para lo que iba a venir, pero aún no había anunciado.

Se supone que Steam lo tiene todo previsto para que tu lista actual de juegos en cuenta –incluyendo los muy peceros de teclado y ratón– se puedan jugar con mando. ¿Revolución real o simplemente un intento por hacerse un nuevo hueco en el mercado? El tiempo lo dirá.



El revolucionario Steam Controller utilizará un diseño de hardware abierto a usuarios y desarrolladores de juegos.

Y, ADEMÁS, PRESTA TUS JUEGOS...



Lo que Valve ha denominado el "Préstamo Familiar de Steam" fue uno de los primeros anuncios de la revolución que el estudio está preparando para 2014. Una demanda que los usuarios habían hecho durante largo tiempo por fin se va a hacer realidad, aunque con no pocas limitaciones, como la incompatibilidad –idéntica a la ya existente– de tener el juego activo en más de un equipo simultáneamente, y el número de juegos a prestar a cada cuenta. Eso sí, es un comienzo más que interesante en el préstamo digital.

LANZAMIENTOS DE NOVIEMBRE

FOOTBALL MANAGER 2014



SEGA prepara el lanzamiento de su mánager de fútbol con licencia oficial de la Liga BBVA aunque previamente ha puesto en marcha una beta de acceso anticipado. Costará 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 4/11/2013

CALL OF DUTY: GHOSTS

La espera finaliza para los fans de la serie de acción bélica de Activision. Desarrollada esta entrega por Infinity War. Llegará en una edición estándar y otra denominada Free Fall (59,95 €).

Fecha de lanzamiento: 5/11/2013

DEADFALL ADVENTURES

De manos de Badland Games nos llega la edición físca de esta aventura de James Lee Quatermain desarrollada por The Farm 51 y Nordic. Llegará en una edición especial por 29,95 €.

Fecha de lanzamiento: 15/11/2013

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD

La popular serie con los dibujos animados más gamberros está a punto de estrenar un nuevo videojuego de rol desarrollado por Obsidian y editado por Ubisoft. Su precio es de 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 21/11/2013

NEED FOR SPEED RIVALS

Una nueva entrega de la longeva serie de velocidad arranca ya. «Rivals» ofrecerá carreras y persecuciones, permitiéndonos elegir entre polis y fugitivos. Su precio, 59,95 €.

Fecha de lanzamiento: 21/11/2013

ASSASSINS CREED IV BLACK FLAG

Los asesinos de la orden zarpan para surcar los mares del Siglo XVII, en el mundo más extenso de la saga. El juego llegará en varias ediciones, con extras y DLC, a partir de 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 21/11/2013

YOUNG JUSTICE: LEGADO

Basado en la serie de Cartoon Network "Young Justice: Legacy" este juego de acción y aventura contará con los superhéroes de DC Comics (Batman, Superman). Su precio, 29,95 €.

Fecha de Lanzamiento: 22/11/2013

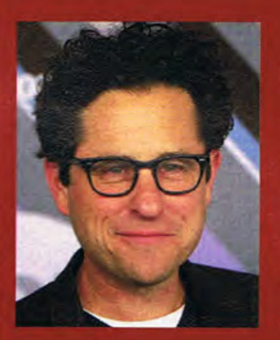
LEGO MARVEL SUPER HEROES

Los héroes de Marvel irrumpen en el universo LEGO, con un juego de acción y aventura en el que TT Games y Warner incluyen casi todos. Su precio 29,95 €.

Fecha de Lanzamiento: 30/11/2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



El último videojuego de «Star Trek» fue una gran decepción para mí. Estuvimos involucrados al principio del desarrollo, hasta que nos dimos cuenta de que aquello iba en una dirección que no era la que nosotros queríamos. Teníamos muchas ilusiones en ese juego, pero al final no salió bien.

J.J. Abrams, director de las nuevas películas de Star Trek



Para Blizzard tiene sentido convertir «World of Worldcraft» al modelo free2play. Pero esa transición implica riesgos. Escuchas historias de juegos que al pasar a free2play doblaron el número de usuarios, pero no sabes si se mantienen y si es suficiente hacerlo sostenible económicamente.

Tom Chilton, diseñador jefe de «World of Warcraft»

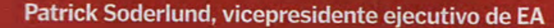


Si Google quiere sobrevivir, tendrá que reinventarse. Microsoft todavía no lo ha hecho y por eso creo que va a desaparecer dentro de 5 o 10 años. A Facebook, le doy 3. Es una ley matemática. Pasó con MySpace y volverá a pasar. Y será bueno que así sea, porque estas multinacionales trafican con nuestros datos.

Karsten Gerloff, Pdte. de la Fundación de Software Libre de Europa



Queremos que los juegos de «Star Wars» en los que estamos trabajando dejen con la boca abierta a los jugadores que lo vean. Para inspirarnos estamos revisando los juegos antiguos. Tenemos acceso a todo lo que se hizo durante el periodo de LucasArts, pero queremos ser originales.



Patrick Soderlund, vicepresidente ejecutivo de EA

«Galactic Civilizations III» entra en la era de los 64 bit

Después de muchos años, la emblemática saga de estrategia futurista ha anunciado una tercera entrega sólo para PC en sistemas de 64 bit


Stardock apuesta fuerte por el futuro haciendo que «Galactic Civilizations III» aparezca sólo para sistemas de 64 bit.

A pesar de la extensa y fiel comunidad de fans que se baten en partidas online de «Galactic Civilizations», la serie no recibía nuevos capítulos desde 2007, pero hace unos días, por fin, Stardock anunció el desarrollo de una nueva entrega de esta saga de estrategia de batallas espaciales a lo grande.



En «Galactic Civilizations III» podremos volver a ponernos al frente de grandes armadas interplanetarias y Stardock promete un multijugador online inmenso y nuevas opciones diplomáticas para resolver conflictos sin entrar en guerra. Todo ello con una tecnología puesta al día, dirigida exclusivamente a sistemas de 64-bit.

Universo abierto

Apreciando las contribuciones de la legión de entusiastas que reúne esta saga, Derek Paxton, vicepresidente de Stardock, ha declarado que el juego "abrirá sus puertas a la comunidad "modder" para añadir una cantidad ilimitada de nuevos contenidos".

ESTRATEGIA DEL FUTURO PARA LOS FANS

Aunque la fecha de lanzamiento de «Galactic Civilizations III» no ha sido concretada, Stardock ya nos facilita la reserva del juego en su web oficial con diversos packs. La "Founder Edition" permitirá jugar a la beta por 39,99 $, (10 € menos que la versión final) mientras que la "Founder's Elite Edition" garantizará el acceso a todas las expansiones y al contenido adicional, permitiendo, además, que tu nombre aparezca en los créditos. Más detalles en **www.galciv3.com**



Arsenal de Razer para Battlefield 4

Si eres fan de «Battlefield» y no vas a perderte la cuarta entrega por nada el mundo, atento a estos productos licenciados por Razer

Dentro de la serie "Battlefield 4 Collector's Edition", el fabricante Razer ha reunido algunos de sus mejores periféricos y accesorios que ya están disponibles por separado. Cuentan con licencia «Battlefield 4» el teclado BlackWidow Ultimate, al ratón Taipan, el headset BlackShark y la bolsa Messenger. Tienes más detalles en **razerzone.com**.



LOS MÁS ESPERADOS

Salvo por el retraso de **«Watch Dogs»**, hay pocas alteraciones en nuestra lista, pero estos días llegan muchos juegos.

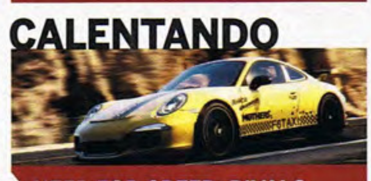
PARRILLA

BATMAN: ARKHAM ORIGINS
25 OCTUBRE DE 2013 · ACCIÓN · WB Montreal/Warner Bros. · PC, 360, PS3, WiiU
La idea de asistir al origen de Batman es demasiado tentadora como para dejarla escapar.

BATTLEFIELD 4
31 DE OCTUBRE DE 2013 · ACCIÓN · DICE/EA · PC, 360, PS3, PS4, XONE
La gran ofensiva de «Battlefield» llega con un amplio arsenal de tecnología y modos de juego.

CALL OF DUTY: GHOSTS
5 DE NOVIEMBRE DE 2013 · ACCIÓN · INFINITY WARD/ACTIVISION · PC, PS3, 360, XONE, PS4, WiiU
Activision contraataca con nuevas armas.

CALENTANDO



NEED FOR SPEED: RIVALS
21 DE NOVIEMBRE DE 2013 · VELOCIDAD · Ghost Games/EA · PC, PS3, 360, XONE, PS4
La velocidad más esperada... ¡Que llegue rápido!

WATCH DOGS
PRIMAVERA DE 2014 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, 360, PS3
Para muchos será el primero de una nueva generación de sofisticados videojuegos.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
2014 · ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XONE
La culminación de la Saga de Geralt de Rivia en PC apunta a ser un acontecimiento apoteósico.

EN BOXES



CYBERPUNK 2077
2014 · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles, pero las expectativas se mantienen por todo lo alto.

THIEF
2014 · ACCIÓN/AVENTURA · EIDOS/SQUARE ENIX/KOCH MEDIA · PC, PS4, XONE
¿Logrará el nuevo Garrett robarnos el corazón?

TITANFALL
2014 · ACCIÓN · RESPAWN ENTERTAINMENT/EA · PC, XONE
La revelación del pasado E3, con acción vertiginosa y una tecnología imponente.

¡La invasión antes de la invasión!

The Bureau i+d en el Hangar 6

✩ Acción ✩ 2K MARIN ✩ FINALES DE 2013



PROTAGONISTAS: DA SILVA Y EL VIRUS ALIEN. El cambio de protagonista en «i+d en el Hangar 6» se explica porque los hechos que narra el DLC son previos a la acción de «The Bureau». Da Silva y un grupo de agentes voluntarios se someten a una serie de pruebas médicas para salvar a un agente infectado por un misterioso virus.

NUEVAS ARMAS PARA COMBATIR A LOS ALIENÍGENAS.
En el primer DLC de «The Bureau» Da Silva, el nuevo protagonista, tendrá acceso a nuevos poderes y habilidades, así como a armas inéditas y de lo más peligrosas. Una de las más espectaculares será el prototipo de una pistola de microondas, que matará a los enemigos de dentro a fuera. ¡Brutal!

> **«I+D EN EL HANGAR 6» NOS MUESTRA LOS ACONTECIMIENTOS PREVIOS A LA ACCIÓN DE «THE BUREAU»**



LA PRIMERA APARICIÓN DEL INTRUSO.
Si has jugado ya a «The Bureau» seguro que sabes de quién hablamos. Ese alienígena que se convierte en parte esencial de la trama, arrestado en el cuartel general de XCOM. Como le ocurre a otros personajes, como el mismo Da Silva, en «i+d en el Hangar 6» veremos a unos cuantos de los secundarios del juego original en su primera aparición, si seguimos la línea temporal de la invasión alienígena de nuestro planeta.



HANGAR 6: EL "ÁREA 51" DE «THE BUREAU».
El nuevo escenario que nos propone «i+d en el Hangar 6» vendría a ser el "área 51" del mundo de juego, un lugar oculto, secreto, en que la organización XCOM comienza a dar sus primeros pasos investigando extraños sucesos que apuntan a una increíble invasión alienígena. Allí también tendrán lugar algunos combates con nuevas tácticas y habilidades que desplegar.

LA INVASIÓN DE LOS DLC

«i+d en el Hangar 6» es el último representante del ya habitual modelo de negocio de las compañías, **ampliando con contenido adicional historias que, en muchos casos, están cerradas.** El éxito del juego original es vital para su recorrido, como ofrecer algo inédito. ¿Lo conseguirá el DLC de 2K Marin?

Charla con J. Khoury, productor de «Thief»

Tras la presentación de «Thief» hace unos días nos sentamos con su productor, que nos contó detalles sobre el desarrollo de esta nueva entrega.

JOE KHOURY, PRODUCTOR



Joe Khoury estudió Diseño Gráfico en la Universidad Libanesa Americana y en el Sheridan College, en Toronto. Trabajó para Zen Television, primero, y EA, después. Trabajó en juegos como «Medal of Honor European Assault» o «Army of Two» y viajó hasta China para convertirse en productor en Spicy Horse Games con «Alice: Madness Return». Siguió ejerciendo el mismo rol desde 2011, pero ya en Eidos Montreal y centrado en la producción de la nueva entrega de «Thief.»

Cuando hace unos días se presentó «Thief» en Madrid, charlamos con Joe Khoury, productor del juego en Eidos Montreal, que nos contó algunos de sus puntos más destacados.

MICROMANIA: ¿Por qué un nuevo juego de «Thief» tras todos estos años? ¿Significa esto, después de «Deux Ex Human Revolution», que Eidos Montreal se está especializando en remakes o nuevas entregas de series legendarias?

JOE KHOURY: Bueno, la verdad es que estamos realmente contentos de aportar una nueva perspectiva a juegos tan míticos como «Deus Ex» o «Thief»; títulos que durante años se han convertido en referencias para legiones de jugadores, y de los que se ha venido hablando durante muchísimo tiempo. «Thief», en particular, sigue teniendo vigencia hoy día porque en su momento mostró detalles de diseño y jugabilidad realmente únicos, y siguen siéndolo: el escenario, la jugabilidad basada en el sigilo, las características de Garrett como personaje... y nos parecía que era el momento adecuado, con una tecnología mucho más potente, de devolver a la vida ese estilo de juego. No se trata tanto de copiar punto por punto lo que los juegos anteriores de «Thief» mostraban. Es algo más global. Sí hay detalles que vuelven casi idénticos, como el uso de las flechas, o el mismo protagonista, pero en realidad se trata más de la personalidad de Garrett, tan original en su momento, que era lo que nos atraía y nos merecía la pena recrear de un modo más atractivo visualmente.

MICROMANIA: ¿Durante cuánto tiempo ha estado en desarrollo?

JOE KHOURY: Aproximadamente cuatro años. Lo anunciamos oficialmente hace menos de un año. En realidad, el primer año estuvimos buscando y contratando a la gente adecuada para poder llevar a cabo el desarrollo, siempre teniendo en cuenta que queríamos formar un equipo que fuera relativamente pequeño, así que digamos que el desarrollo real ha sido de tres años.

MICROMANIA: Nuestra pregunta se debe, sobre todo, a que aunque injusto se va a comparar a «Thief» con juegos de corte similar que han aparecido durante el último año, especialmente con «Dishonored». ¿Crees que os puedan acusar de haber "copiado" de algún modo a «Dishonored»?

JOE KHOURY: Bueno, no; al menos eso espero. Realmente creo que cuando la gente juegue con «Thief» se dará cuenta de las enormes diferencias que hay entre uno y otro juego. Simplemente en el apartado visual son muy, muy diferentes. Y aunque sí es cierto que hay algunos elementos de diseño que puedan ser comunes, al jugarlo es cuando se

ve que no tienen demasiado que ver. Además, la realidad es que los primeros juegos de «Thief» son muy anteriores a «Dishonored», y nuestra inspiración directa siempre ha sido la saga original. A mí me encanta «Dishonored», creo que es un gran juego, y como él, otros que puedan tener un estilo parecido, pero «Thief» ha estado en desarrollo bastante tiempo, gran parte antes de que se anunciara «Dishonored». El nuevo «Thief» es mucho más parecido al «Thief» original que a ningún otro juego actual.

MICROMANIA: En la demo que hemos probado la interacción con el entorno estaba bastante limitada. No tanto en los desplazamientos como en la interacción con los objetos, limitándose a lo que podemos robar o algunas cerraduras que forzar. Pero hemos echado de menos la posibilidad de situar obstáculos, por ejemplo, para entorpecer a los guardias que nos persiguen cuando nos descubren...

JOE KHOURY: Sí, es algo que se verá bastante mejorado en la versión final del juego. Con esta demo el objetivo no era ofrecer una primera aproximación al diseño de misiones, la ambientación de la Ciudad, las habilidades de Garrett, etc.

Cuando el juego salga el próximo 28 de febrero, incorporará bastantes más detalles que no hemos querido enseñar aún. Ahora mismo se trata de demostrar la importancia en la jugabilidad del uso de luces y sombras en el entorno y de cómo usarlas por parte del jugador.

Sobre lo que comentas de poder usar el entorno para crear obstáculos es algo que puede resultar muy interesante. Aún tenemos mucho que perfilar y que pulir...



Un regreso de altura. Las habilidades de Garrett como maestro del robo siguen inalteradas, como el estilo de juego de «Thief».

MICROMANIA: La Ciudad se divide en varios distritos y cada distrito en distintas áreas. ¿Están conectados entre sí para poder ir y volver entre ellos? ¿Cómo se ve afectada la trama por estas ideas y venidas? ¿Se pueden abrir y cerrar caminos dependiendo de nuestras acciones?

JOE KHOURY: Bueno, si nos centramos en el guión, en la Ciudad hay elementos de la trama dispuestos para reforzar el desarrollo de la historia. La trama de «Thief» se despliega en base a las misiones que realizas y a medida que las superas se van abriendo nuevas áreas y distritos. Las misiones posteriores van desarrollando la propia trama, la ciudad evoluciona y cambia a medida que lo hace el guión.

"El nuevo «Thief» transmite al jugarlo las mismas sensaciones que el juego original"

MICROMANIA: ¿Y dependiendo de las elecciones del jugador cambia la historia? Es decir, ¿podemos elegir hacer una misión u otra? Si es así, ¿varía esto el desarrollo de la historia o se trata de una trama lineal en su desarrollo,?

JOE KHOURY: Para asegurarnos de que la trama fuera realmente potente hemos introducido muchos giros en el guión. Existe, eso sí, una historia central que es la que lleva al juego de principio a fin. Lo que sí puedes variar al jugar es el orden en que realizar tus misiones, hacer algunas secundarias o no... En la demo que habéis visto hoy hay una misión secundaria que no se desarrollará igual en la versión final del juego, porque en el juego final aportará un contexto diferente a la trama principal. Pero, en todo caso, los cambios de guión, del desarrollo de personajes, etc. están previstos y no dejados al azar de ciertas decisiones aleatorias.

MICROMANIA: Cuéntanos de qué parte de este nuevo «Thief» te consideras más orgulloso, ya sea en cuanto a la herencia del Thief original, o las mejoras en diseño, tecnología, etc.

JOE KHOURY: Bueno, para ser honesto, después de haber jugado recientemente el «Thief» original, creo que este nuevo «Thief» transmite la sensación de ser una nueva generación de diseño basado en las mismas reglas que el juego original. Me transmite, cuando lo juego, las mismas sensaciones que tenía en 1998 cuando jugué el original. Puedo ver la evolución, puedo ver cómo la tecnología gráfica ha dado un salto increíble, pero la sensación de descubrimiento, de inmersión y de recrear esas emociones es algo de lo que me siento realmente orgulloso. Pero no solo yo, sino todo el equipo. Todos jugamos los juegos anteriores y los estudiamos, y sabemos que hemos trasladado todo aquello a un juego de nueva generación.

La Ciudad: un mundo de luces y sombras. El diseño del escenario se ha hecho pensando en aprovechar sus posibilidades en la jugabilidad.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

La revolución de Valve



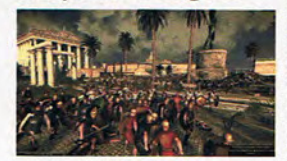
He leído en vuestra web los artículos sobre las tres grandes novedades con las que Valve planea revolucionar los videojuegos: SteamOS, Steam Machines y Steam Controller. Las dos primeras me parecen ideas geniales, pero lo del Steam Controller no lo veo. ¿Un mando táctil sin palancas ni botones? Eso no puede ser preciso. ■ Gerard L.

Coincidimos contigo en que SteamOS y las Steam Machines prometen dar mucha guerra en 2014. En cuanto al Steam Controller, sí que tendrá botones, pero sólo en los gatillos y poco más. Los típicos botones de acción desaparecen para dejar sitio a un trackpad que hará las veces de ratón, un periférico imprescindible en muchos juegos de PC. Habrá que probarlo antes de juzgar qué tal funciona.

TOTAL WAR ROME II



Me parece que os habéis subido a la parra con la nota de «Total War Rome II». Pero no sólo vosotros, sino toda la prensa especializada. En Metacritic la nota media es de casi 80/100, mientras que los usuarios le hemos puesto la mitad: menos de 4/10. ¿Cómo os lo explicáis? ■ Sergio H.



Hablamos sólo por Micromanía, pero a nosotros nos ha parecido un juego magnífico, aunque no exento de fallos, es verdad. De ellos os dimos buena cuenta en la review, tales como la mala optimización, la falta de la campaña del avatar y algunos fallos en la IA. Una vez más, insistimos en que tan importante o más que la nota es lo que decimos en el texto que matiza la nota y señala estos detalles.



MÁS SOBRE ROMA



Ya sé que habrá quien se queje de que el mes pasado regaláseis otro juego más de estrategia, pero a mí me ha parecido un acierto «Praetorians», porque me ha permitido saciar mis ganas de gloria imperial hasta que ahorre para comprarme «Total War: Rome II» que, por cierto, ya les vale ponerlo a 55 €. ■ Luis R.

Ésa era la idea: ofreceros un juego ambientado en la antigua Roma coincidiendo con «Total War Rome II». «Praetorians» no tiene unos gráficos tan espectaculares como los del juego de Creative Assembly, pero es un gran juego, muy divertido y que además corre bien en cualquier equipo.

TERROR DE VERDAD



Por primera vez en mucho tiempo, «Outlast» ha conseguido que pase miedo frente al PC. Y es que últimamente el género del survival horror ha ido deslizándose hacia la acción gore y las carnicerías constantes. Es algo de lo que se quejó en una entrevista Shinji Mikami, creador de la saga «Resident Evil», que de terror algo sabe y yo estoy totalmente de acuerdo con él. ■ Ricardo C.

Pues estamos de acuerdo contigo y con Mikami. La indefensión que sientes al no portar armas hace que pases verdadero terror. Cuando te encuentras cara a cara con un peligro sólo puedes correr o esconderte, y eso te sumerge en una atmósfera angustiosa. Ese planteamiento, unido a un apartado técnico muy cuidado y a su precio de sólo 20 €, hacen de «Outlast» un juego muy recomendable.

JUGAR CON LA MENTE



Me ha encantado El Taller que dedicásteis el mes pasado a las tecnologías de juego del futuro. Sobre todo me ha dejado con la boca abierta lo del casco de electrodos. ¿Comunicarte en un multiplayer con el pensamiento? ¡Brutal! En cambio, a lo que no le veo recorrido es a las famosas Google Glass. No me imagino a todo el mundo llevando esa cosa en la cara por la calle. ■ David M.

Si te interesa lo de jugar con la mente, ya hay dispositivos que permiten hacerlo, como Puzzlebox Orbit, una especie de helicóptero, o MindFlex, que es un juego de habilidad. Puedes comprarlos en



LA POLÉMICA DEL MES

600.000 firmas piden «GTA V» en PC

A estas alturas en change.org ya vamos por 600.000 firmas de usuarios de PC que demandamos una versión de «GTA V» en PC. ¿Y cuál ha sido la respuesta de Rockstar? ¡Ninguna! Nos están maltratando. Que no se extrañen, por tanto, de que cuando el juego salga en PC haya mucha gente que lo piratee en lugar de comprarlo. Ojo por ojo. ■ Héctor D.



Estamos de acuerdo en que Rockstar no se está portando nada bien con los usuarios de PC. 600.000 firmas ya son una cantidad considerable como para al menos emitir un comunicado oficial al respecto. Pero eso no justificaría un pirateo masivo del juego si al final sale en PC. Piénsalo: si todo el mundo lo piratea, entonces seguro que el próximo «GTA» no saldrá en PC.

TU OPINIÓN ES IMPORTANTE, ESCRÍBENOS

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".



www.mindtecstore.com. Son un poco caros, eso sí, porque la tecnología de potenciales evocados en la que se basan no está todavía extendida comercialmente. Respecto a Google Glass, habrá que ver si sus funcionalidades compensan ponerse gafas.

FINAL FANTASY XIV



¿Qué pasa con la review de «Final Fantasy XIV»? El mes pasado fui corriendo al kiosko a comprar la revista con ganas de leer la review para ver si es por fin el juegazo que debía ser. ■ Laura G.

No siempre tenemos espacio para todo, pero ya puedes estar tranquila, que en este número sí que llevamos el análisis de «FF XIV» y, en efecto, es el MMO que los seguidores de «Final Fantasy» llevábamos años esperando. Tiene sus defectos, como las cuotas, pero nada que ver con la versión que salió hace tres años.



EL ROL DE 2014



Me habéis puesto los dientes largos con el reportaje de «Dragon Age Inquisition» y, sobre todo, con la entrevista al productor del juego, Cameron Lee. El año que viene va a ser inolvidable para los amantes del rol: «Dragon Age Inquisition», «The Elder Scrolls Online», «The Witcher 3» y «Dark Souls II». ¡Vaya póquer de ases! ■ Ángel B.

La verdad es que el rol ha flojeado un poco en 2013, pero parece que en 2014 va a ser uno de los géneros estrella. Y hablas tú de un póquer, estimado Ángel, pero es que hay muchos más títulos muy prometedores que se esperan para el año próximo: «The Division», «Lords of the Fallen», la expansión «Reaper of Souls» para «Diablo III» y «Cyberpunk 2077». ¡Una locura!



BATTLEFIELD 4

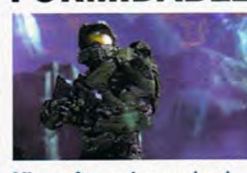


Estoy bastante enfadado con EA y DICE. Resulta que tenía yo la ilusión de que llegase el 1 de octubre para probar la beta pública de «Battlefield 4» antes que nadie, y cuando llega el momento no puedo porque no tengo un sistema operativo de 64 bits. ¡Esto se avisa antes y no me habría gastado un dineral en la Edición Digital Deluxe! ■ José María P.



Te han hecho una faena, sin duda, y tienes razón en quejarte. Pero sé optimista. Ya sólo te quedan unos días para disfrutar del juego completo, que sí estará en 32 bits, y al haber comprado la Edición Digital Deluxe vas a exprimirlo un poco más que el resto. Por jugar unos mapas multi unos días antes, tampoco te has perdido tanto, ¿no?

FORMIDABLE



Microsoft no quiere perder el tren del cloud gaming. Algunas fuentes señalan que, para competir con Gaikai, que es la plataforma que Sony pondrá en marcha a principios de 2014, los de Redmond habrían iniciado un proyecto para jugar con el catálogo de Xbox 360 en PCs con Windows y en teléfonos móviles con Windows Phone. Si sale bien, será una gran noticia para los jugadores de PC, porque podremos disfrutar de títulos como «Halo 4».

LAMENTABLE



Van pasando los meses desde que Disney compró LucasFilms y cerró su división de videojuegos, LucasArts, y nos vamos enterando de proyectos que se cancelaron. Parece ser que ya estaba casi terminado un remake de «El Día del Tentáculo», una de las mejores aventuras gráficas de los 90. Se ha sabido también que «Star Wars 1313» iba estar protagonizado no por un cazarecompensas cualquiera, sino por Boba Fett. Una lástima.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CUÁNTO...

se desviará el director de Wargaming.net en su predicción de que los videojuegos generarán en 2016 un negocio de 150.000 millones de euros?

¿CÓMO...

habrá habrá sentado en Riot Games la noticia de que «League of Legends» ha sido sobrepasado ya de manera estable por «DOTA 2» en número de jugadores?

¿CUÁL...

será el nivel de violencia y realismo de «Call of Duty Ghosts», que en lugar de ser para +18 como los cinco anteriores «CoD» será apto para +16?

¿QUÉ...

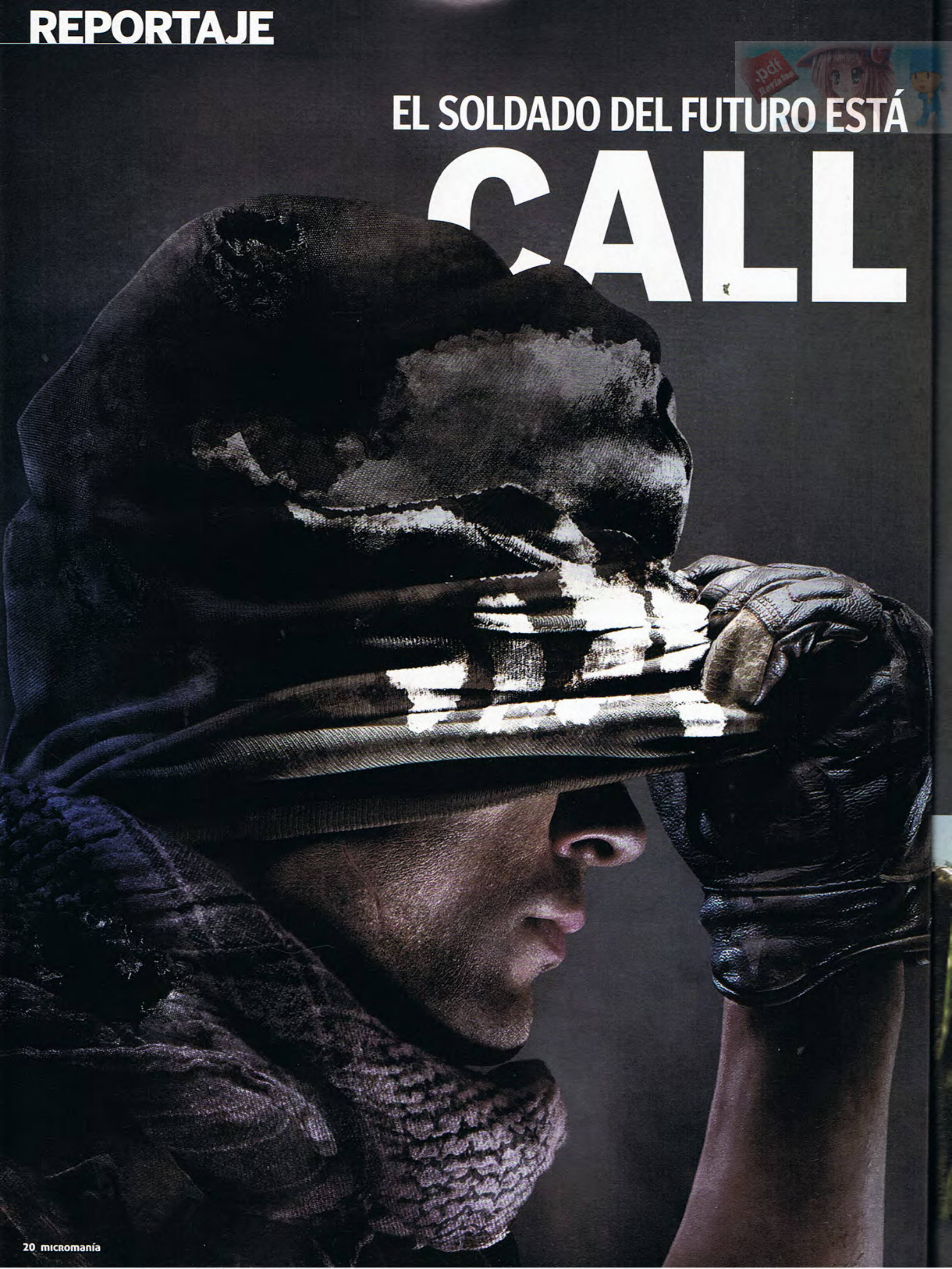
hace falta para que a Phil Fish se le pase el enfado y decida trabajar en la segunda parte de su laureado juego indie de plataformas «Fez»?

¿CUÁNDO...

dejará el director Uwe Boll de torturarnos con sus pésimas películas basadas en videojuegos, de las que la próxima que planea es «Postal 2»?

EL SOLDADO DEL FUTURO ESTÁ

CALL



AQUÍ: ¿QUIERES CONVERTIRTE EN UN FANTASMA?...

OF DUTY GHOSTS

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción bélica**
- Estudios/Compañía: **Inifnity Ward/Activision**
- Fecha prevista: **5 de noviembre de 2013**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción bélica **en un EE.UU. arrasado por la guerra** y donde el protagonismo recae en pequeños grupos de operaciones especiales.
- Habrá más de **30 tipos de armas diferentes** a nuestra disposición.
- La personalización de soldados te permitirá crear hasta **un pelotón completo de 10 soldados exclusivos.**
- Los mapas **eventos dinámicos** serán una novedad en el juego.
- Tendrá un nuevo modo de juego: **Pelotones.**

Los escenarios para la guerra parecían haberse acabado, pero el futuro es una caja de sorpresas, aunque sea un futuro cercano. Y fíjate si hay sorpresas, que hasta te convertirás en fantasma...

Pensar que aún hay un mundo en el que librar guerras, tras lo visto en «Modern Warfare 3» y «Black Ops II», es casi un milagro. Si el futuro cercano –o no tanto– de ambos juegos nos mostraban conflictos que iban de lo más global a lo más oculto, intentar imaginar un nuevo escenario bélico en el que aún haya bandos en conflicto o algo por lo que pelear, es harto complicado. Pero si algo ha tenido «Call of Duty» a lo largo de su historia es capacidad de reinventarse. Y parece que «Ghosts», la nueva entrega de la serie que, cuando leas estas líneas, estará a punto de ver la luz, no será la excepción. Una nueva trama en la que se cambiará radicalmente la perspectiva –según asegura Infinity Ward–, nuevos modos de juego, personajes, tecnología gráfica –uno de los puntos sobre los que más discusión hay, todavía hoy– harán de «Call of Duty Ghosts» –o lo intentarán– una nueva vuelta de tuerca en la acción bélica para que, una temporada más, nos metamos en la piel de un súper soldado que, además, en esta ocasión tendrá que ser prácticamente invisible ante el enemigo. Un auténtico fantasma.



¿Qué pasa después de la guerra? «Call of Duty Ghosts» quiere llevarnos a un momento en el futuro en que pese a que el conflicto continúa, EE.UU. ha sido arrasado.

Un mundo desolado

La campaña de «Ghosts» parte de un guión que, como la última entrega de la saga, «Black Ops II», ha sido creado por un reputado profesional de Hollywood. Si David S. Goyer fue el responsable de ambas entregas de «Black Ops», para el nuevo juego de Infinity Ward ha sido Stephen Gaghan, ganador de un Oscar por Traffic, el que ha dado forma a la trama. En ella, la invasión global de EE.UU. no sólo ha triunfado sino que prácticamente ha dejado el país entero en ruinas. El resultado es que las naciones que hoy conocemos han redibujado sus fronteras. Y tú, en la piel de un soldado norteamericano que ha visto cómo su hogar ha sido reducido a cenizas, decides alistarte junto a tu hermano a un misterioso grupo de militares de elite conocido como los Ghosts. El objetivo será detener al enemigo antes de que acabe con todo lo que has conocido.

Ghosts, a grandes rasgos, no es el colmo de la originalidad en su base, pero... ¿qué juego bélico lo es? Siempre necesitas un conflicto y un enemigo. A partir de ahí, lo difícil es innovar y destacarte de la competencia. Y aunque Infinity Ward no ha dado

más que pequeñas píldoras de información sobre la campaña individual, hace poco desveló que alguna misión tendría lugar fuera de nuestro planeta, a bordo de una estación espacial, la Odín, que el gobierno americano usa como un arma y que se ve atacada por ese enemigo que amenaza con destruir para siempre EE.UU. Otro detalle es que uno de los personajes en esa misión, la astronauta Kyra Mosley, estará doblada al castellano por Elena Anaya, una de las actrices españolas más activas fuera de nuestras fronteras.



¡La guerra llega al espacio! Uno de los detalles de la trama de la campaña desvelados más recientemente descubrió que en una misión de la misma la acción llegaría al espacio exterior.

Multijugador para todos

Pero si hay algo en lo que durante los últimos años «Call of Duty» haya evolucionado de forma vertiginosa ha sido en el apartado multijugador, que en «Ghosts», como en las más recientes entregas de la saga, habrá que considerar como un conjunto de múltiples modos y experiencias de juego. Muy atrás quedaron los tiempos en que un puñado de modos y unos cuantos mapas bastaban para satisfacer a los fans de la acción online. Ahora, «Ghosts» quiere echar el resto potenciando lo visto en juegos anteriores y añadiendo novedades.

Éstas irán desde los mapas con eventos dinámicos –trampas activadas por el jugador, modificación de la orografía de los mapas, etc.– al nuevo modo Pelotones, en el que jugadores de culaquier nivel de habilidad podremos seleccionar nuestro propio pelotón de soldados creados en el multijugador y alistarnos para jugar solos, en modo cooperativo con hasta seis jugadores o de forma competitiva.

Y, por supuesto, Pelotones contará con sus propios modos de juegos: pelotón contra pelotón, asalto de pelotón, juego de guerra o salvaguarda. Y el progreso del pelotón se sumará a la experiencia multijugador de tu perfil.

Así, lo que vemos es que «Ghosts», como antes «Black Ops II» o «Modern Warfare 3», se convierte en un pack compuesto por varios bloques de juego en el multi que confirman una sinergia perfecta. El sistema de prestigio es, en definitiva, como en las última entregas, la base de esta suma para progresar en el sistema de ventajas –con hasta siete categorías diferentes: velocidad, manejo, sigilo, detección, resistencia, equipo y elte–, el desbloqueo de armamento, accesorios, equipamiento... Una experiencia bélica total.

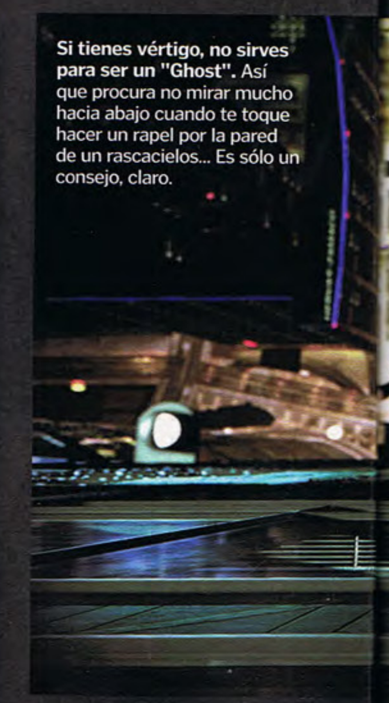
LA HISTORIA DE «GHOSTS» NOS LLEVA A UN FUTURO EN QUE EE.UU. HA SIDO TOTALMENTE ARRASADO

Más y más

La lista continúa en «Ghosts» con los paquetes de asalto, que vendrán en tres categorías diferentes: asalto –que incluye, a su vez, Sat Com, Perro Guardián y Maniac–, asalto de apoyo –con Night Owl, MAAWS y Helicóptero Explorador– y asalto de especialista.

Las cifras siguen apareciendo en «Ghosts» en lo referente al arma-


Pero también se combate bajo el agua. No es la primera vez, desde luego, que en un «Call of Duty» te pones el traje de neopreno, aunque lo de disparar bajo el agua, ya es otra cosa...


Si tienes vértigo, no sirves para ser un "Ghost". Así que procura no mirar mucho hacia abajo cuando te toque hacer un rapel por la pared de un rascacielos... Es sólo un consejo, claro.

UN MUNDO AL BORDE DEL COLAPSO...

La saga «Call of Duty», desde sus inicios en la Seguna Guerra Mundial hasta su "escisión" en dos caminos paralelos, con guerra moderna y futura, siempre ha mostrado un mundo al límite. Cómo las amenazas, reales o inventadas, terroristas o de conflicto global, siempre han tenido la paz mundial a punto de hacerse añicos. En «Ghosts» nada ha cambiado... bueno, algo sí, y es que el conflicto global ya ha pasado. EE.UU. está en ruinas y tu papel es el de un soldado que, junto a su hermano, se alista a un misterioso grupo, los "Ghosts", encargados del último y desesperado intento por parar al enemigo.





¡El enemigo está por todas partes! La trama de «Ghosts» no te pone el objetivo de frenar una invasión. El enemigo ya ha arrasado EE.UU. Lo que debes hacer es acabar con él, para siempre. ¿Podrás?



mento. Hasta 30 tipos de armas diferentes, entre fusiles de asalto, subfusiles, ametralladoras, escopetas, fusiles de precisión, lanzagranadas, fusiles de francotirador...

En general, se puede decir que el multijugador de «Ghosts» no sólo será el más completo de toda la saga, sino también el más variado. ¿Zombis, dices? De momento, parece que eso es cosa de "los otros". No, no hay nada confirmado cuando estamos cerrando este número de Micromanía, pero quién sabe...

Y tampoco hay que perder de vista que «Ghosts» es un juego de esos que se llaman "intergeneracional", es decir, que además de para PC y las actuales consolas, aparecerá en las nuevas máquinas que están a punto de aparecer, lo que ha provocado alguna que otra poémica en cuanto a su apartado tecnológico. Sí, hablamos de gráficos, ¿de qué, si no?

Más espectacular aún

A «Call of Duty» siempre se le ha tachado de estar "anticuado" en cuanto a su apartado visual y tecnológico. Sinceramente, es algo que nunca hemos compartido. Puede que en ciertos detalles técnicos nunca haya estado a la última, no lo negamos, pero la espectacular dirección artística de que siem-

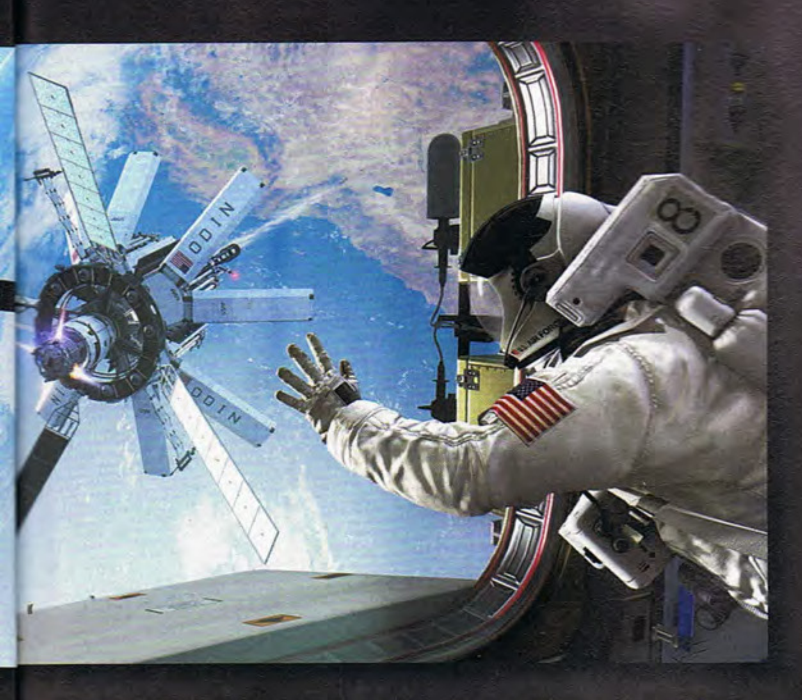
LOS PERROS DE LA GUERRA

Las animaciones en los últimos «Call of Duty» siempre se han basado en el uso de la captura de movimientos, para dar una fluidez natural a los mismos. En «Ghosts» la más llamativa inovación es la aplicación de la técnica incluso a perros, uno de los personajes más curiosos del juego. Pero no es la única. Infinity Ward ha trabajado en un mayor realismo de los movimientos tácticos –coberturas, apoyos, saltos o deslizamientos sobre las rodillas– para que las secuencias de acción sean más espectaculares que nunca. Y sí, el realismo del perrete será también asombroso...









EL MULTIJUGADOR, LA CREACIÓN DE SOLDADOS, LOS PELOTONES... LAS NOVEDADES SON MÚLTIPLES

pre ha hecho gala, juego tras juego, la calidad de las texturas –hablamos de PC, por supuesto–, el uso de la captura de movimientos y el estilo cinematográfico de sus muchas secuencias, siempre lo han colocado entre nuestros preferidos en cuanto a espectáculo visual.

El nuevo motor de «Ghosts» no parte de cero, sino que es una evolución de todo lo visto anteriormente, pero ciertas mejoras técnicas que se han visto en lo poco que se ha mostrado del juego son realmente impresionantes –y esperemos que en la versión final la cosa se haya mantenido y hasta mejorado–. Los múltiples FX visuales se verán potenciados por técnicas como el Sub-D –que puedes ver ilustrada junto a estas líneas– de forma que el detalle de los modelos se incremente a medida que la cámara se acerque a los mismos.

Sí, los responsables de Infinity Ward no dicen que el motor gráfico de «Ghosts» sea nuevo, en el sentido de que se ha desarrollado desde cero, como hablábamos, pero lo visto del juego muestra una evolución tremenda sobre «Modern Warfare 3». En suma, «Ghosts» promete. Aunque este año tendrá una dura competencia, sin duda. Al final, los que ganaremos somos los jugadores. **A.P.R.**

HOLLYWOOD DA SU VISTO BUENO



› No es la primera vez que «Call of Duty» recurre a guionistas que han triunfado en Hollywood. El último, David S. Goyer, ha sido responsable de las tramas de ambos «Call of Duty Black Ops». Ahora, con «Ghosts», Stephen Gaghan toma el relevo. Suyos son los guiones de, por ejemplo, Traffic –por el que se llevó un Oscar– o Syriana.

Muchas veces decimos que un juego tiene una producción digna de Hollywood. Con «Call of Duty» hace tiempo dejo de ser un símil.



MÁS REAL QUE NUNCA EN LO VISUAL

Desde su anuncio y presentación durante el evento de puesta de largo de Xbox One, «Ghosts» ha sido acusado de no utilizar un motor gráfico completamente nuevo, sino una evolución de tecnologías ya usadas por el estudio en juegos anteriores. Algo imperdonable para muchos jugadores y miembros de la prensa. Aunque es un dato cierto, lo que se ha visto hasta ahora de «Ghosts» no parece, precisamente, que vaya a carecer de impacto, pues la evolución es sobresaliente tanto en el detalle gráfico de personajes y escenarios, como en el realismo de las animaciones.





› SUB-D OFF: Sub-D es una técnica con la que se incrementa el detalle gráfico de los modelos 3D cuanto más cerca están de la cámara. Éste es el aspecto sin sub-D.



› SUB-D ON: Con esta técnica, el modelo 3D experimenta una mejora notable en su aspecto, mucho más realista y lleno de detalles, con una geometría superior.



› Y el resultado final: Aunque «Ghosts» no ofrezca un motor gráfico de nueva generación, el resultado final no está tan lejos de lo que se pueda imaginar.

JUEGO DEL MES micromanía

¡El rey del deporte!

NBA 2K14

Sí, sí. El fútbol es el deporte rey, todos tenemos nuestro equipo preferido, que si Cristiano, que si Messi, que si... Pero si quieres emoción, ¡nada como la NBA, amigo!

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** 2K Games
- **Distribuidor:** Take 2 ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.2ksports.com/games/nba2k14* información básica, imágenes, vídeos. En inglés.



LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Equipos:** 44
- **Modos de juego:** 7 básicos (asociación, entrenamiento, temporada, playoffs, práctica, asociación en línea, blacktop)
- **Modo especial:** Camino a la...
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 a 2.4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB, Radeon HD 2400, GeForce 6800 GT
- **Conexión:** ADSL (partidas online)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


Crea tu jugador y desarrolla tu carrera. No es una opción nueva, pero sigue siendo una de las más atractiva que te ofrece el juego.


Mucha Euroliga, pero... ¡se habla en inglés! El doblaje -o su ausencia-, como en 2013, es uno de los puntos negros del juego.



En los juegos deportivos actuales el entrenamiento es vital. Aquí la técnica puede tanto como la habilidad y el talento natural.



¡Coge ese rebote, pasa y encesta! Vuelve el mejor baloncesto, vuelve el mejor juego de baloncesto. «NBA 2K14» es, un año más, uno de los mejores títulos deportivos de la temporada. ¡Es puro espectáculo!


Sí, el Olympiacos también aparece, al ser vigente campeón de Europa. Y es que este año se ha ampliado la lista de equipos, aunque, por supuesto, todo se centra alrededor de los grandes de la NBA.

EL BASKET VUELVE A BRILLAR EN LA NUEVA ENTREGA DE «NBA», IMPECABLE EN SU JUGABILIDAD

El que una saga centrada en un tema tan específico como «NBA» sea capaz de superarse año a año demuestra la calidad del equipo de desarrollo que hay detrás de la misma, y lo que les gusta tanto su trabajo como el deporte en que se basa. Y no hablamos sólo de que sean capaces de innovar con modos de juego inéditos en cada temporada –que, al final, podrán gustar o no, eso es más subjetivo–, sino en la calidad técnica, la jugabilidad, los detalles que hacen de cada nueva edición de «NBA 2K» un producto superior a su predecesor. Sí, esta claro que nos encanta este juego. Y a ti, también te gustará.

¡Estás en el juego!

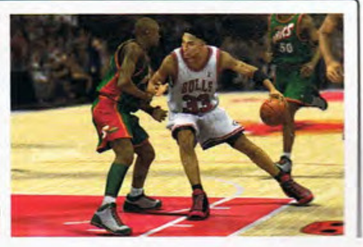
Los deportes espectáculo son un invento netamente americano, como convertir en industria aquello que no lo es, aparentemente. Y «NBA 2K14» captura perfectamente ambas facetas. Su calidad técnica, su simulación deportiva –adaptable a distintos niveles de experiencia–, su perfecta jugabilidad, la intensidad y el espectáculo y la NBA como franquicia comercial –con todo lo que hay detrás: equipación, publicidad, etc.–, ofrecen un diseño de juego compacto, redondo como el balón que bota Lebron James y lleno de diversión.

Si 2K Sports se hubiera limitado a repetir lo que hizo el año pasado actualizando plantillas ya nos habría valido –más, por ese increíble precio que tiene el juego–, pero es que la inclusión de los nuevos modos de jue-

LA REFERENCIA

NBA 2K13

- La nueva entrega de «NBA 2K» aumenta la cantidd de equipos, sumando los 14 de la Euroliga.
- En los nodos de juego ambos son muy completos, pero «NBA 2K14» suma el modo especial Lebron y el Blacktop.
- El doblaje en español es inexistente en ambos, a diferencia de en consolas.



LEBRON: EL REY DE «NBA 2K14»



Todos los juegos deportivos siempre escogen a un deportista de elite como imagen para poner en la caja y tener un plus de atractivo para las ventas. El marketing es protagonista en estos casos.

Pero en casos como el de «NBA 2K14», además de la imagen también el contenido se vuelca en la elección. Este año, Lebron James, uno de los más carismáticos jugadores de la NBA, tiene modo de juego propio. ¡Y es la leche!



Elijas el ángulo que elijas, el espectáculo NBA está servido. Entre los modos de juego, la intensidad de la acción, la perfecta jugabilidad y unas repeticiones de escándalo, «NBA 2K14» es puro espectáculo.

UN TOQUE ESPECIAL...

Aparte de partidos, entrenamientos y las competiciones oficiales, cada «NBA» siempre aporta un toque distintivo en sus modos especiales de juego, y éste no es la excepción.



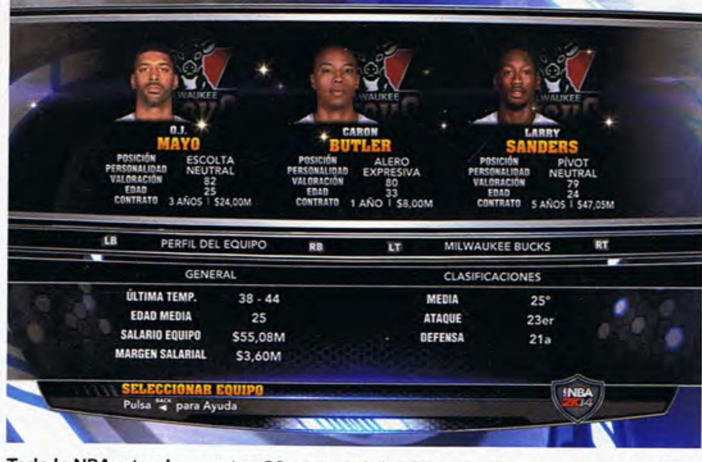
› Lebron: camino a la grandeza. El protagonista absoluto es el mismísimo Lebron James, imagen y algo más de «NBA 2K14». Tienes dos caminos posibles que elegir, la Dinastía de los Heat, siguiendo la temporada 2013-14, o el Viaje Fantástico, en el que Lebron desarrolla su carrera desde la reedición de las finales de 2013.



› Más que modos, extras. Sí, los extras también hacen grande a «NBA 2K14». Desde el diseño de personaje en "Mi Jugador", hasta la creación de tus diseños de zapatillas o los archivos compartidos online, en los que puedes subir a la red el ADN de tu jugador, el equipo creado, la clase de Draft, la plantilla, etc. para asombrar al mundo con tu talento.



El NBA Blacktop es un modo especial de juego en el que los mejores juegan partidos rápidos desde 1 contra 1 hasta 5 contra 5, en ambientes no oficiales.



Toda la NBA a tu alcance. Los 30 equipos de la NBA este año suman novedades. No son los clásicos del pasado año, sino 14 equipos de la Euroliga, incluyendo españoles.

go, uno basado en el propio Lebron, imagen de este año, y otro llevando el baloncesto a las calles, con NBA Blacktop, y las mejoras en IA y jugabilidad aúpan a «NBA 2K14» a lo más alto del género.

La asignatura pendiente

A un juego como éste apenas le falta nada: es variado, divertido, te permite trastear con sus editores –de personajes y zapatillas, como el pasado año–, te deja compartir tus creaciones online y posee una colección de temas musicales sensacional. Lo único que te exige es tener un mando en condiciones, pues si no es imposible disfrutarlo en condiciones, y lo único que se le puede reprochar es que, como la entrega anterior, el doblaje en español sigue brillando por su ausencia –los textos sí están en español tranquilo–. Algo que no es demasiado asumible cuando las versiones de consola sí están dobladas en nuestro idioma, así que no es de recibo.

Pero, así y todo, «NBA 2K14» es, aunque parezca mentira, aun mejor y más completo que su predecesor. ¡Larga vida al basket! ¡Larga vida a «NBA 2K»! **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

› FIFA 14
En cuanto a juegos deportivos, uno de los mejores del momento, pese al cambio de disciplina.
▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

› PES 2014
Una mirada al fútbol más divertido y entretenido sin demasiada complicación ni sofisticación.
▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 78

nuestra opinión

VICE TODA LA EMOCIÓN DE LA NBA. Coge tu mando y siéntate ante tu PC para vivir la NBA en todo su esplendor, con un realismo y diversión totales. ¡Un gran espectáculo!

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- La simulación es excepcional tanto en el apartdo técnico como en la jugabilidad.
- Los nuevos modos de juegos, dando protagonismo a Lebron James y los partidos One on One. Además del resto, claro.
- La alucinante banda sonora. Jay-Z sigue presente aunque no es tan protagonista como en 2013.

Lo que no nos gusta

- O tienes un pad, como el de Xbox 360, o no hay quien lo juegue en condiciones.
- El doblaje en español sigue siendo su asignatura pendientes. Más, cuando en consolas si lo está.

Modo individual

Sensacional en todo. Difícilmente se podría mejorar un espectáculo deportivo tan intenso. Bueno, si estuviera doblado.



Modo multijugador

Conéctate y gana a tus amigos. Siempre es más divertido enfrentarte a jugadores humanos, más imprevisibles que la IA.

La nota **92**


BATTLEFIELD 4™
YA A LA VENTA
SÓLO EN BATTLEFIELD
WWW.BATTLEFIELD.COM/ES
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
Origin
FROSTBITE 3
DICE
EA
LA REPRESENTACIÓN DE CUALQUIER ARMA O VEHÍCULO EN ESTE JUEGO NO INDICA AFILIACIÓN, PATROCINIO O RESPALDO POR PARTE DEL FABRICANTE DE DICHA ARMA O VEHÍCULO.
© 2013 Electronic Arts Inc. Battlefield, Battlefield 4, Frostbite 3 y el logotipo de DICE son marcas comerciales de EA Digital Illusions CE AB. EA y el logotipo de EA son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. "PlayStation", y son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360 y el logo de Xbox son marcas del grupo de compañías de Microsoft y son usadas bajo la licencia de Microsoft. Los nombres, diseños y logos de todos los productos son propiedad de sus respectivos dueños y usados bajo su permiso. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

¡Renacido de sus cenizas!

Final Fantasy XIV A Realm Reborn

De aquel despropósito lanzado bajo el mismo título hace tres años ya sólo queda un infausto recuerdo. «A Real Reborn» es un juego totalmente nuevo... ¿El que debió ser?

LA REFERENCIA



Final Fantasy XIV

- La primera versión de «FF XIV» era un desastre. «A Realm Reborn», es un juego de rol online solvente y bien diseñado.
- Square Enix insiste en el mismo modelo de cuotas mensuales.
- La calidad gráfica, que ya era buena, ha mejorado. Visualmente sublime.

Tres años han pasado ya desde el lanzamiento de la primera versión de «Final Fantasy XIV». Tratándose de una saga tan famosa, la expectación era máxima, pero aquel MMO resultó ser un fracaso. A excepción de unos gráficos excelentes, nada era bueno: interfaz confuso, misiones repetitivas y la constante sensación de que no saber lo que tenías que hacer. Después de tres años de trabajo para arreglarlo y añadirle algo más, Square Enix vuelve a relanzar el juego, y lo hace con el subtítulo de «A Realm Reborn», para remarcar que esta nueva versión es algo radicalmente distinto.

Amanece en Eorzea

Y, en efecto, lo es. El nuevo «Final Fantasy XIV» sí es un buen juego de rol online: divertido, ágil, con servidores muy poblados y con gráficos incluso mejores. A los seguidores de la franquicia les encantará, porque tiene todos los elementos estéticos y narrativos del universo «Final Fantasy». Sin embargo, a los demás puede que les deje un poco tibios ya que no aporta nada novedoso.

Se trata, a grandes rasgos, de un buen "clon" de «World of Warcraft», –que no es poca cosa– pero nada más. El sistema de combate es el convencional de aporrear las teclas; nada que ver con otros más directos y desafiantes de «Age of Conan» o «Tera». El desarrollo de los personajes es libre en cuanto a la elección de habilidades de distintas clases; pero no incluye el desarrollo de una trama personal como en «Guild Wars 2».

SQUARE ENIX DESAGRAVIA A LOS FANS DE «FINAL FANTASY» CON UN MMO MÁS QUE CORRECTO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Square Enix
- **Distribuidor:** Square Enix **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 24,95 €
- **Suscripción:** 10,99 € al mes
- **Web:** *www.finalfantasyxiv.com* En Inglés, con información general, foros y noticias.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Razas:** 5 (con 2 variantes cada una)
- **Clases:** 19 (5 de guerra, 3 de magia, 8 de la mano y 3 de la tierra)
- **Profesiones / Regiones:** 9 / 6
- **Monturas / Mascotas:** 3 / Sí
- **Artesanía:** Sí
- **PvP:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 Quad 2,5 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770 2 GB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo 1,9 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 4770
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560, Radeon HD 6850 (compatibles DirectX 11)
- **Conexión:** ADSL 4 Mbps



Los gráficos son extraordinarios. Castillos, desiertos, bosques: todo tiene una estética fascinante y cuidada hasta el mínimo detalle.



El sistema de combate es el habitual: aporrear las teclas. La victoria, por tanto, depende casi en exclusiva de tus armas y tu nivel.



Eorzea es un territorio enorme. Para desplazarse lo más rápido es el teleporte, pero no es tan estilo como cabalgar un chocobo.



Square Enix pidió perdón por el desastre de «FF XIV» y, ahora sí, con «A Realm Reborn» ofrece a los fans de la serie un juego de rol online correcto, competente dentro de los estándares del género.



Lo mejor es la ambientación, pero ésta es un arma de doble filo. Si conoces el universo «FF», lo pasarás en grande. En caso contrario, te costará meterte, y con la dificultad añadida de que está en Inglés.

Sus características, por tanto, son las habituales del género en los últimos años: eventos dinámicos (aquí llamados FATE), peleas de mascotas, un editor de personajes muy completo. Lo típico, vamos. Está todo bien hecho, funciona como debe y va envuelto en unos gráficos maravillosos, pero el principal atractivo de «A Real Reborn» es el universo recreado: si te gusta «Final Fantasy», es tu juego.

Cuotas persistentes

Aparte de que te guste el mundo de «Final Fantasy», «A Realm Reborn» exige otras dos condiciones. La primera, saber inglés, porque el juego sigue sin estar traducido a nuestro idioma. Y la segunda es estar dispuesto a pagar la cuota mensual de algo más de 10 €. Ahora que hasta «World of Warcraft» parece dispuesto a pasarse al free2play, Square Enix sigue insistiendo en el modelo de explotación de la facturación por tiempo. Ellos sabrán...

En cualquier caso, es un buen juego, y si eres fan de «Final Fantasy», puede que te compense pagar, porque te dará todo lo que cabe esperar de un buen MMO de rol. M.C.L.

Nuestra opinión

El juego que debió ser. Square Enix se ha redimido de «FF XIV» con una versión radicalmente remodelada que, esta vez sí, está a la altura del nombre «Final Fantasy».

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- Un diseño gráfico sensacional, con estilos notablemente distintos para cada lugar y raza.
- La jugabilidad es infinitamente mejor que la de la primera versión. Ahora es un MMO bien diseñado, con quests interesantes y organizadas.
- Algunas melodías son clásicas de la saga.

Lo que no nos gusta

- No está traducido al castellano, y hace falta un buen nivel de inglés para entender el argot.
- Cuotas mensuales: un modelo nada atractivo.
- Si no conoces el universo «Final Fantasy», resulta difícil introducirse, porque es complejo.

Modo multijugador

Para un público específico. Es el juego de rol online que los seguidores de «Final Fantasy» estaban esperando. Una recreación formidable del famoso universo fantástico y con una jugabilidad bien diseñada y amplia para explorarlo... Para los demás, hay alternativas mejores, en Castellano y sin necesidad de pagar cuotas mensuales.

La nota

88

ALTERNATIVAS

Guild Wars 2

Hoy, el mejor MMORPG. Con un tono adulto, gráficos soberbios y sólo pagas una vez: sin cuotas.

▶ Más inf. MM 212 ▶ Nota: 98

Tera

También en inglés, con un apartado visual espléndido de estilo oriental. Ahora es free2play.

▶ Más inf. MM 211 ▶ Nota: 90

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Liderando la clasificación!

FIFA 14

Cantidad y calidad. Ni Ciudad Deportiva, ni Masía, ni cantera de Lezama, ni nada de nada. No sabemos cómo, pero este año el mejor fútbol en PC viene de América...

LA REFERENCIA



Nombre del juego

- Ambos juegos ofrecen modos prácticamente idénticos, aunque «FIFA 14» mejoras las opciones online en cantidad y calidad.
- Técnicamente, «FIFA 14» ha evolucionado mucho. Animaciones, movimientos y física son ahora mejores.

Evidentemente, no es perfecto. Son muchas las opciones, posibilidades, mejoras técnicas, modos de juego, ha aumentado el realismo... Pero cada jugador de PC tiene su popio estilo y gustos, y preferencias sobre los detalles. Y esto es lo que marca la perfección desde el punto de vista personal. Porque la perfección objetiva no existe... ¿verdad?

Y, sin embargo, «FIFA 14» es, probablemente, lo más cercano a tal idea que ha salido de la factoría de EA en Vancouver. Hay más ligas que nunca, más estadios, las competiciones son reales –en su mayoría–, los jugadores se parecen realmente a los de verdad y la jugabilidad es excelente. Eso sí, siempre que cuentes con un buen pad –el de Xbox 360 para Windows es perfecto–, porque si no a un juego como «FIFA 14»ni te acerques.

Esto sí es fútbol

Ya el pasado año «FIFA 13» ofrecía una calidad excepcional, pero también es verdad que su rival más directo, «PES 2013», estaba más cerca de su nivel. Esta temporada, sin embargo, EA ha sabido superarse a sí misma mientras Konami parece haber dado un paso atrás.

«FIFA 14» ha mejorado sensiblemente las animaciones y jugabilidad en general. Ha aumentado la oferta de licencias, de modos de juego online con un triplete de excelencia donde destaca el Ultimate Team.

Las mejoras van de unos pases más realistas, usando los desmarques y pases al hueco de forma ex-

LOS MODOS DE JUEGO, LAS LICENCIAS, LA SIMULACIÓN... TODO HACE DE «FIFA 14» EL MEJOR EN PC

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Electronic Arts
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.easports.com/es/fifa* Página con mucha información, pero difícil de navegar

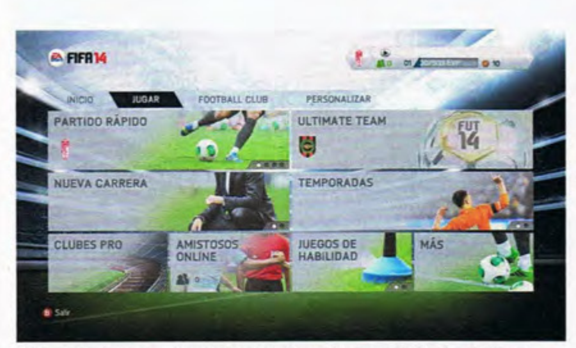
3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Equipos:** Más de 500
- **Jugadores:** 16.000
- **Ligas:** 30
- **Estadios:** 62
- **Ligas:** 30
- **Modos Online:** 3
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, GeForce 6800 GT, Radeon HD 3600
- **Conexión:** ADSL (activación Origin)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El lavado de cara de «FIFA» ha llegado a un interfaz brillante en su diseño y navegación. Y tan completo como el propio juego.



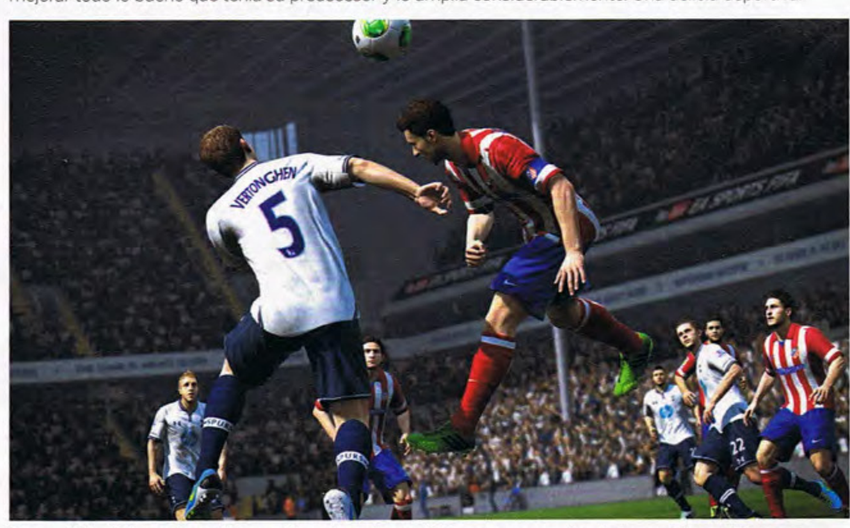
¿Nueva generación? ¡Si ya estaba el año pasado! La calidad gráfica de «FIFA 14» mejora lo justo como para seguir siendo superior.



Entrena, que lo vas a necesitar. La sensibilidad de los controles y la cantidad de movimientos y animaciones aconseja entrenar mucho.



Si te gusta el fútbol, «FIFA 14» te va a encantar. La nueva temporada de EA en el deporte rey llega a mejorar todo lo bueno que tenía su predecesor y lo amplía considerablemente. Una delicia deportiva.



La cantidad de equipos, ligas y licencias disponibles es exagerada. Es imposible que llegues a probar todos los equipos y jugadores que existen. Aun así... ¡menuda gozada tener tantas opciones!

cepcional. La física del balón, muy mejorada, ayuda lo suyo, y el control sobre tácticas y jugadores se realiza de forma fluida y natural.

Es todo más manual y, al tiempo, más intuitivo, y la parte técnica potencia la jugabilidad, desde las animaciones a la recuperación de los jugadores tras realizar algún movimiento especial.

Una carrera perfecta

Ser el manager en «FIFA 14» es una experiencia sensacional. Cada apartado, fichajes, gestión, noticias, ojeadores, etc. te sumerge en el juego de forma sensacional. Y si quieres participar como jugador, tienes la opción al alcance de tu mano.

Súmale a todo eso las los juegos de habilidad para entrenar, en los que mejorar la técnica y practicar todo el tiempo que quieras. El resultado es el mejor simulador de fútbol que puedes en contrar en PC ahora mismo y que se sienta en el trono por méritos propios. Y si EA sigue en esta tónica los próximos años, va a ser muy difícil que Konami o cualquier otro lo mueva de esa posición de liderazgo. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›PES 2014

Aunque no es tan profundo ni tan redondo, resulta divertido si quieres un fútbol más inmediato.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 78

›NBA 2K14

Cambio de modalidad deportiva, pero tanta o más calidad que aquí. Para los fans del basket.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

Nuestra opinión

EL MEJOR FÚTBOL VUELVE AL PC. Una nueva entrega de «FIFA» que mejora a su antecesor en cantidad de equipos, opciones y jugabilidad. Fútbol para disfrutar.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●●●
- ›Jugabilidad ●●●●●●
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La exagerada cantidad de licencias que se incluye de ligas, equipos y jugadores.
- El realismo de las animaciones ha ganado enteros sobre su predecesor.
- Las modalidades online. Su diseño y posibilidades son enormes.
- El juego es más abierto y realista, la simulación está mucho más conseguida técnicamente.

Lo que no nos gusta

- Poca cosa. Si acaso, que si no estás acostumbrado a «FIFA», abruma y se hace cuesta arriba al inicio.

Modo individual

¡El mejor en todo!

Un «FIFA» espectacular en opciones, jugabilidad y calidad técnica. Fútbol 100% para disfrutar.

La nota **94**

Modo multijugador

Hat Trick de EA.

La terna de modos online es sensacional. El Ultimate Team es de los más completo y divertido.

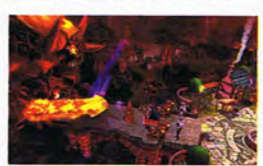
La nota **92**

¡El mundo es tuyo!

Eador Masters of the broken world

El mundo de Eador es como un iceberg: se ve poquita cosa flotando, pero si miras bien resulta inmenso, así que ojo, no sea que choques con un dios rival y te hundas...

LA REFERENCIA



King's Bounty Armored Princess

- «King's Bounty Armored Princess» permite explorar el mundo de juego en tiempo real, mientras que «Eador» funciona por turnos.
- «Eador» ofrece más profundidad en casi todo, aunque es más lento en su desarrollo y en la evolución que ofrece.

El mundo de Eador flota a la deriva, o casi, roto en fragmentos, en un limbo espacial llamado la Gran Nada. Es el resultado de una catástrofe cósmica de esas que sirven para ponernos en bandeja mundos de fantasía en los que hacer de todo: dominar ejércitos, construir imperios, amaestrar criaturas fabulosas, etc. «Eador. Masters of the Broken World» entre de lleno en todo eso. Y mucho más. Se podría decir que coge influencias de muchos géneros y juegos, las combina, hace un cóctel en el que puedes encontrar sabores conocidos, pero además es capaz de aportar su estilo para diferenciarse de títulos como «King's Bounty», «Disciples», «Heroes of M&M», etc. con los que es fácil de identificar.

Dioses y héroes

En el papel de un dios debes crear un ejército en el mundo físico de Eador que estará dirigido por un héroe, tu representante y el de tu poder. Pero él es humano, no divino, así que sus habilidades y poderes mágicos deberán ser adquiridos y mejorados con el tiempo. No es omnipotente. Puedes elegir entre cuatro clases diferentes, arquetípicas: guerrero, mago, comandante y explorador. Con tu héroe ya listo, deberás explorar las regiones en que se divide cada fragmento de Eador, construyendo tu fortaleza, reclutando soldados para tu ejército, gestionando las regiones una vez conquistadas, creando alianzas con otros personajes, etc. Lo más llamativo de «Eador» es que no es un juego

MÉTETE EN LA PIEL DE UN DIOS Y CONSIGUE LA SUPREMACÍA EN EL MUNDO FANTÁSTICO DE EADOR

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Rol
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** Snowbird Game Studios
- **Distribuidor:** FX Interactive **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.fxinteractive.com/p479* Información muy básica sobre el juego y requisitos mínimos

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Clases de héroes:** 4 (Guerrero, explorador, comandante, mago)
- **Habilidades:** 7 (por héroe)
- **Atributos básicos:** 3 (salud, magia y mando)
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X1600)
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Antes de empezar el combate puedes elegir entre disputarlo o no, así como resolverlo de forma automática. ¡Elige con cuidado!



Empieza a crear tu ejército. Aunque en el juego no todo es combatir, disponer de un ejército potente y equilibrado es básico.



Las posibilidades de exploración de cada región son enormes. Antes de desplazarte a otra es conveniente agotar las opciones.



¡La batalla ha comenzado! En «Eador. Masters of the Broken World» los combates se disputan por turnos en un escenario dividido en celdas hexagonales. Dispón a tus fuerzas en su lugar antes de la lucha.



Haz crear a tu ciudad y consigue regiones prósperas. El apartado económico, de desarrollo de las regiones y de tu ciudad, donde está tu fortaleza, son vitales a la hora de fijarte un objetivo para la victoria.

sólo de gestión. No es un juego sólo de combate. No es un juego sólo de estrategia. No es un juego sólo de rol. Es todo eso y más. Es una sinergia de géneros, estilos y opciones que al principio choca, pero funciona bastante bien a la que le das un tiempo de juego prudencial.

Es mi turno

Eso sí, todo en «Eador» –y es de agradecer– funciona en base a un sistema de turnos. Y decimos que es de agradecer porque hay tantas cosas que se pueden hacer en cada región del mundo de juego, que requieren tiempo y paciencia: construir, explorar, comprar, vender, estudiar y, por supuesto, combatir. Amén de muchas más.

Los combates en «Eador» siguen una dinámica harto conocida, aunque no por haberla visto en otros juegos debes fiarte, puesto que la dificultad desde el primer minuto es algo elevada, aunque no es un desafío exasperante, no te confundas. «Eador», en fin, es un juego de fantasía que te gustará si eres fan de los turnos, la gestión y el combate. Y piensa que hay mucho más debajo, si le das una oportunidad. A.C.G.

ALTERNATIVAS

› Total War Rome II

Una estrategia bélica histórica que apuesta por las batallas masivas, con un mapa táctico por turnos.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 97

› Civ V Cambia el...

La estrategia por turnos se vive de otro modo, donde la evolución de tu civilización es el objetivo final.

▶ Más inf. MM 222 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

El poder de un dios está en tus manos. El mundo roto y flotante de Eador necesita un dios que lo unifique. Combate, crea alianzas y consigue la supremacía para dominarlo.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●○○○
- ›Sonido ●●●●○○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●●●○
- ›Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- Las posibilidades que se ofrecen en cada región del mundo. Explora antes pasar a la siguiente.
- La combinación de géneros que ofrece: estrategia, rol, acción táctica...
- Requiere un desarrollo paciente que te obliga a pensar cada paso que dar.

Lo que no nos gusta

- Se puede hacer demasiado lento a veces, y algo áspero para los jugadores más inexpertos.
- La dificultad en los combates es bastante elevada incluso desde el principio.

Modo individual

Completo y profundo.
Aunque algo áspero y con un desarrollo que exige paciencia. Si la tienes, verás un juego estupendo.

La nota **88**

Modo multijugador

Siempre es mejor contra un dios... humano.
Las reglas básicas del combate –a lo que se ciñe el multi– se mantienen.

La nota **86**

Jugando en otra liga...

PES 2014

Las gradas rugen, el juego es intenso, faltan pocos minutos para que el árbitro pite el final y... ¡el balón desaparece! «PES» aún debe mejorar si quiere ganar el partido...

LA REFERENCIA



PES 2013

- En ambas ediciones la Liga Master es el corazón del juego con apenas diferencias entre una entrega y otra.
- Los nuevos ajustes en los sistemas de control de «PES 2014» mejoran algo lo visto el año pasado, aunque esta edición

El eterno clásico. El derby de todos los años. El encuentro de máxima rivalidad entre «PES» y «FIFA» ya se ha disputado. Y, por supuesto, los hinchas de uno y otro tiene claro su favorito. De hecho, no les hacía ni falta ver el partido para elegir a su vencedor, pero como al final hay que ver si los fichajes y las inversiones de cara a la nueva temporada han surtido efecto, echemos un ojo a lo «PES 2014» se ha sacado este año de la manga... aunque ya te avisamos que no es mucho, la verdad. Y es que Konami, que hace unos años dominaba a su antojo la clasificación –era algo así como el Barça de Guardiola– y daba unos soberanos chorreos a su rival más directo, lleva unas temporadas que no acaba de levantar cabeza.

Como el año pasado

«PES 2014» tiene sus limitaciones más evidentes en las cifras. Su número de licencias, ligas y campeonatos es justito. Sus opciones de juego más logradas siguen siendo este año la Liga Master y Ser una Leyenda, y ha mejorado en el tema de entrenamientos, pero la inclusión del editor que ofrece, bastante notable, es más una necesidad que una elección para el jugador.

De todos modos, esto tampoco es realmente un problema, como no lo era el pasado año. Sí lo es que, a estas alturas, Konami todavía no sea capaz de crear una navegación por menús más atractiva, más intuitiva y más eficaz. Que, de hecho, el juego te mande a descargar una actualiza-

«PES 2014» CUMPLE EN APARTADO TÉCNICO Y DIVERSIÓN, PERO ES CORTO EN OPCIONES Y LICENCIAS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Konami
- **Distribuidor:** Konami ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *pes.konami.com/eu/?lang=es* Página de diseño espartano y contenidos más justos aún

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Ligas:** 5
- **Torneos:** 6 (Champions, Europa League, Copa Llbertadores, AFC, Liga, Copa)
- **Estadios:** 17
- **Editor:** Sí (equipos, jugadores)
- **Multijugador:** Sí (2-22)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 1.8 GHz, Athlon II X2
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** DirecX 9, 512 MB
- **Conexión:** ADSL (multijugador, actualizaciones)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El entrenamiento resulta entretenido, aunque los ajustes de control de potencia y dirección son un punto flaco, igual que en los partidos.



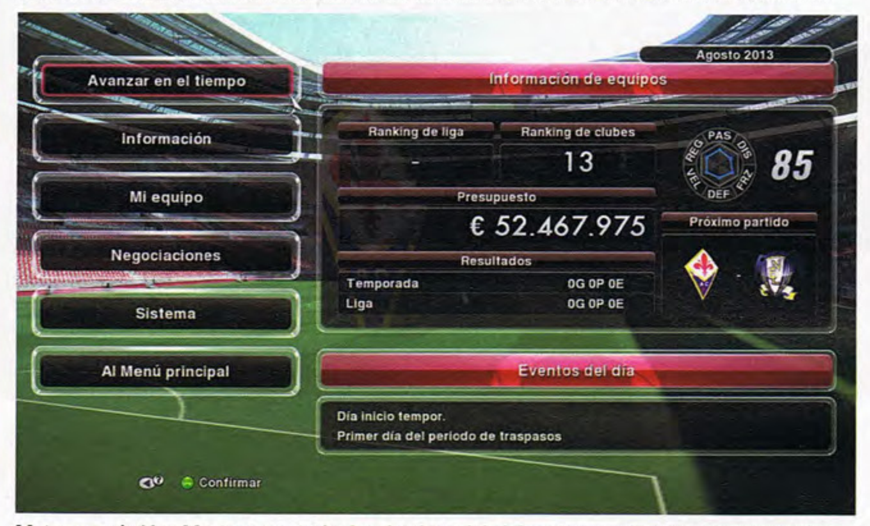
Jugar con un estilo directo y pases de todo tipo sin pedir mucha profundidad o realismo es lo mejor que puedes pedir a «PES 2014».



Algunos detalles como la gestión de cámaras son tan engorrosos como tener que detener la acción y desplegar menús.



El fútbol según Konami, en su edición de este año, se ha quedado bastante atrás respecto a «FIFA 14». Aunque esta entrega mejora algunos detalles de «PES 2013» en otros ha ido en sentido contrario...



Meterse en la Liga Master y controlar los destinos del club en lo deportivo es sin duda la opción a escoger. El resto se pude considerar, casi, una preparación para llegar a este punto.

ción a una opción del menú principal que no existe, dice mucho. Pero todo esto es anecdótico.

Divertido y poco más

«PES 2014» es divertido e intenso en su juego. Como suele serlo habitualmente. La física del balón ha mejorado, los movimientos también, pero sigue habiendo animaciones que se cortan. Sutiles, sí, pero evidentes, también.

Controlar los movimientos de «PES 2014» a la perfección, como el año pasado, exige horas de práctica, y calcular potencia y dirección se llega a convertir en todo un arte. Los controles asistidos, de nuevo, son una gran ayuda.

Lo que le ha pasado a esta edición de «PES» es que, además, de vez en cuando le sale algún bug –sobre todo al multi– que al principio sorprende y hasta enfada, pero al final casi es un punto a favor por la diversión que provoca, aunque si te tomas el fútbol muy en serio, casi mejor que mires hacia su rival. Konami, en fin, no ha evolucionado mucho este año, la verdad sea dicha. Aunque si quieres diversión sin complicaciones, es una opción. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›NBA 2K14

Uno de los mejores juegos deportivos que te puedes echar a la cara, con multitud de opciones.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

›FIFA 14

El mejor juego de fútbol del momento, sin ninguna duda. Completo, realista y divertido.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

OTRA TEMPORADA PARA «PES». El aspirante al trono de mejor juego de fútbol ofrece un puñado de ligas y competiciones que se quedan cortas frente a su rival.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○○

Lo que nos gusta

- ↑ La Liga Master y Ser una Leyenda son las opciones más atractivas, aunque algo limitadas.
- ↑ El juego es directo y de alta intensidad.
- ↑ La libertad del balón es notable, aunque no total, y resulta difícil controlar la potencia y dirección.

Lo que no nos gusta

- ↓ Que le falte la actualización automática y te mande para ello a una opción de menú inexistente.
- ↓ Los bugs, sobre todo en el modo multijugador.
- ↓ La limitación de licencias.
- ↓ Modelar en 3D no es sencillo, pero el parecido de algunos jugadores con la realidad es accidental.

Modo individual

Justito, justito. El cambio de temporada no le ha sentado bien a «PES». Más que subir, ha bajado unos cuantos puestos en la tabla.

La nota **78**

Modo multijugador

Cosas raras, aunque divertidas. Que pequeños bugs desvirtúen el desafío no es bueno, pero te diviertes si los sufre el rival.

La nota



JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Si parpadeas, te lo pierdes!

F1 2013

Alonso ya no tiene nada que hacer. Pero tú sí. Si te atreves a coger el volante, aprender a usar el KERS y el DRS y echarle horas de práctica, no hay nada mejor...

LA REFERENCIA



F1 2012

- Ambos ofrecen contenidos reales de pilotos y escuderías de cada temporada, con gran realismo en la simulación.
- Los modos de juego en ambos son casi idénticos, aunque «F1 2013» añade más pilotos y vehículos clásicos, de los 80 y 90.

El perfecto cóctel de simulación y jugabilidad que fue «F1 2012», adaptable a la práctica totalidad de niveles de experiencia de los jugadores fans de la categoría reina del automovilismo, es la base de la nueva entrega de este año, y se puede decir que lo mejor es que en Codemasters han sido fieles a sí mismos, han cogido todo lo bueno que tenía el juego del año pasado y lo han mejorado en la edición de 2013. Y el resultado no podía ser mejor, porque «F1 2013» es un auténtico juegazo de conducción, de simulación, de competición y con posibilidades para satisfacer a todos los fans de la Fórmula 1. Bueno... menos en hacer a Alonso campeón mundial esta temporada. Aunque si tú quieres asumir el reto, no tienes más que instalarlo en tu disco duro.

Fórmula 1 100%

Quizá que haya pocos cambios aparentes con la versión del año anterior de «F1» pueda parecer contraproducente. No lo es. Los cambios son sutiles, pero están ahí, y no se limitan a la actualización de contenidos en escuderías, pilotos y modelos de monoplaza de la nueva temporada; algo, evidentemente, imprescindible.

Las mejoras técnicas son las justas, pero la base de 2012 era ya estupenda, y el motor EGO ha evolucionado lo necesario para que el espectáculo gráfico no decaiga.

La jugabilidad, la adaptación de la simulación a cualquier nivel de experiencia, los detalles de realismo en tutoriales, carreras y competiciones

EL REALISMO, JUGABILIDAD Y ESPECTÁCULO VISUAL DE «F1 2013» NO TIENEN PARANGÓN EN LA SAGA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** Codemasters Birmingham/Codemasters
- **Distribuidor:** Namco Bandai ▶ **DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 44,99€
- **Web:** *www.formula1-game.com/es*

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Escuderías:** 11
- **Pilotos:** 22
- **Contenido de los 80:** 10 pilotos, 5 coches, 2 circuitos
- **Contenido de los 90:** 7 pilotos, 6 coches, 2 circuitos
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 5400+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 2600, GeForce 8600
- **Conexión:** ADSL (activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



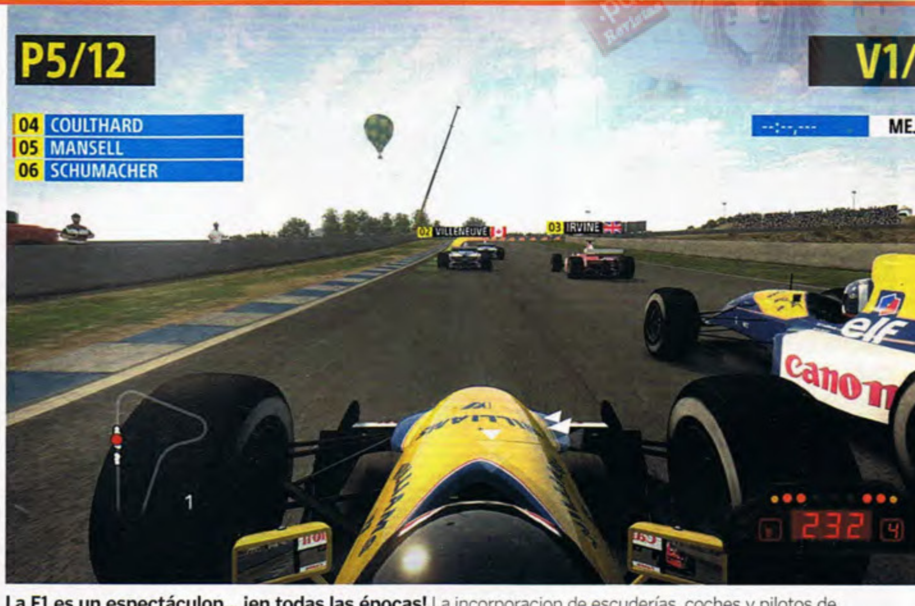
¡Impresionante el rojo Ferrari! En las pruebas de jóvenes pilotos tienes abiertas las escuderías líder: Ferrari, Red Bull y McLaren.



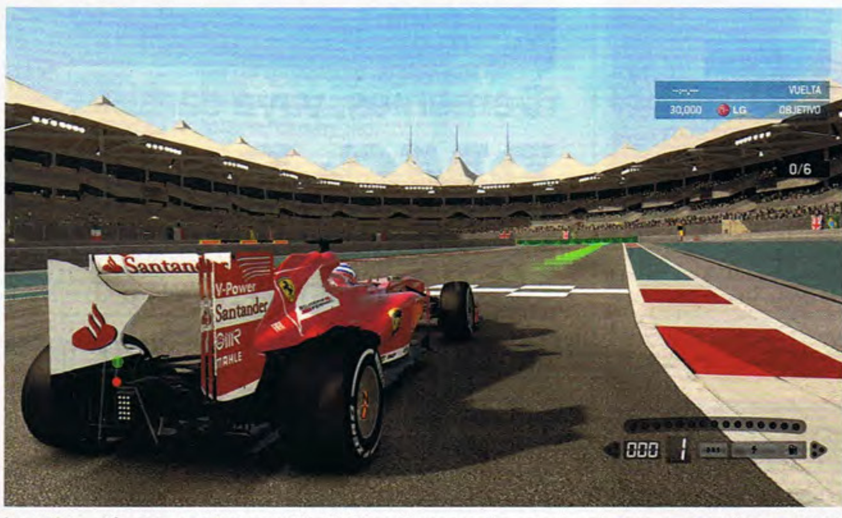
¿Nigel Mansell? ¿Alain Prost? ¿Schumi? Nombres legendarios están disponibles en el modo F1 Classics del juego.



¡Esto es lo que ve Alonso! Las cámaras en «F1 2013» son las típicas durante la conducción, en las repeticiones hay más.



La F1 es un espectáculop... ¡en todas las épocas! La incorporacion de escuderías, coches y pilotos de los años 80 y 90 añade un aliciente al genial «F1 2013», que ya es excelente de por sí.



Los pilotos jóvenes empiezan en Yas Marina. Si conoces los anteriores juegos, no necesitas pasar por aquí. Si eres novato con la F1, te aconsejamos que pases todos los entrenamientos, pruebas y tutoriales.

varias, el mantenimiento de desafíos y mundial cooperativo online... Difícilmente parece que «F1 2013» pudiera mejorar a su antecesor, pero lo hace. Y lo hace, sobre todo, por lo que suma en cantidad con el modo F1 Classics. Pero, también, su aliciente más evidente de este año es un arma de doble filo, porque Codemasters ha querido aprovechar en exceso el mismo.

Más, por más

En diseño, jugabilidad y calidad no se le puede poner ni un pero a «F1 2013». Y el añadir pilotos, escuderías, monoplazas y circuitos de los años 80 y 90 no es sino una noticia excelente. Pero el sacar dos ediciones del juego, la estándar, que incluye sólo los años 80, y la Classic Edition, que suma la de los años 90 más los circuitos clásicos –aunque puedes conseguirlos luego por separado como DLC– es algo que desluce, de cara al comprador, un juego genial. La maniobra de marketing evita que «F1 2013», por lo demás impecable, pueda superar en puntuación a su predecesor por algo que no tiene que ver con su diseño, pero sí con su contenido. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›NFS Most Wanted
Las carreras ilegales más espectaculares del momento, hasta que llegue su sucesor, claro.
▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 96

›Gas Guzzlers
Un estilo de carreras muy diferente, donde el salvajismo y la acción arcade priman.
▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 89

Nuestra opinión

EN LA PIEL DE LOS GRANDES PILOTOS. Si quieres saber lo que sienten Vettel, Alonso o Hamilton ahora tienes la oportunidad de manejar un F1 con realismo... y seguridad.

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●●
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta
- ↑ El realismo de la jugabilidad, y su capacidad para adaptarse, gracias a las ayudas, a todos los niveles de experiencia.
- ↑ Gráficamente es incluso mejor que su predecesor, que ya es decir, aunque pide equipo.
- ↑ El excelente y realista control de los vehículos, incluso usando el teclado.

Lo que no nos gusta
- ↓ La decisión de lanzar dos ediciones, sin el contenido de los 90 disponible en la estándar.
- ↓ Si quieres jugar a lo grande, ya sabes, pedales y volante. Sin ellos se pierde algo...

Modo individual
¡La F1 como nunca! Impresionantes carreras, simulación, controles y calidad. Un espectáculo gráfico y de jugabilidad.

La nota **96**

Modo multijugador
El mundial, de verdad. Las clasificaciones y competiciones online son auténticos mundiales, incluso en cooperativo.

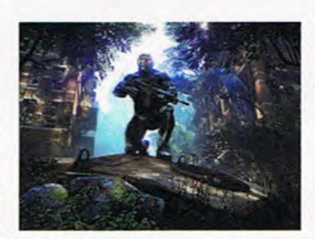
La nota **94**

OPORTUNIDADES



THE LEGEND OF KYRANDIA

Si eres un nostálgico o crees que por ser joven te perdiste grandes juegos, la tienda **GOG.com** edita versiones digitales descargables de muchos clásicos. Entre ellos, los tres capítulos de las aventuras de «Kyrandia» que están la venta por 5,99 $ (4,40 €) cada uno.



CRYSIS 3

Si hace unos meses algunas tiendas ofertaban las copias de su stock de «Crysis 3», ahora la reducción de precio es oficial en la tienda digital **Origin**. Puedes hacerte con la Edición Estándar de descarga por 19,95 € y con la Digital Deluxe por 29,95 €.



JET SET RADIO

Este inolvidable juego de grafitis y skate fue uno de los más emblemáticos de la consola Dreamcast en el año 2000. Ahora, nos llega una edición digital que está disponible en la tienda online de **SEGA** por 3,99€, requiriendo una cuenta en Steam.



DEFIANCE

En abril, Trion Worlds estrenó este MMO cuyos eventos transcurrían paralelamente a la serie de televisión de SyFy con idéntico título. La serie concluyó su primera temporada, pero el MMO sigue vivo y está disponible por 9,95 € en **Origin** y sin cuotas.



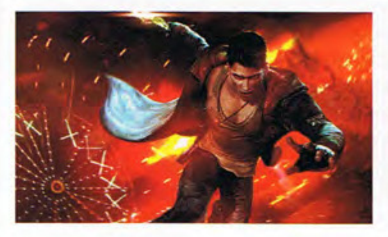
¡Demonios, vaya cambio!

DMC: Devil May Cry

A comienzos de año asistimos al audaz "reboot" de la serie «DmC» con un Dante más juvenil, chuleta y descarado. ¡Todo un acierto!

Cuando se trata de un personaje que ha calado en la imaginería de los aficionados, afrontar un cambio siempre entraña riesgo. La serie «DmC» no sólo se reiniciaba con esta entrega, sino que con Dante –su protagonista– rompía radicalmente con el carácter y el aspecto que le conocíamos. Pero Ninja Theory y Capcom supieron darle un aire fresco y actual al nuevo Dante y, de paso, reinterpretar la saga en sus orígenes, pero sin alterar lo esencial. Este «DmC» profundiza en una jugabilidad vertiginosa, con intensa acción y con un progreso rolero. También mezcla realidad y fantasía, pero encuentra momentos para el humor más socarrón. Todo ello, nos llegaba sustentado en una tecnología solvente y un diseño artístico muy inspirado. El cóctel resultó explosivo.







Una historia reescrita

Habrá quien siga prefiriendo el Dante –algo impostado y grave– de antes. A nosotros, nos cae mejor este chaval, pendenciero y juerguista. Además de tratarse de un fenomenal juego de acción y rol de origen, «DmC: Devil May Cry» aprovecha muy bien lo que da de sí el Unreal Engine 3 en PC y ofrece un control estupendo. Por si todo esto no fuera suficiente, ahora reaparece 20€ más barato.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Rol
- **PVP Recomendado:** 19,99 € (Steam)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 216 (Febrero 2013)
- **Estudio/Cía.:** Ninja Theory / Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.devilmaycry.com*







La nueva nota

Vive el reinicio de la saga «DmC» en un divertido juego de acción y rol repleto de combos, hechizos y armas para salir a la caza de demonios. Y encima, lo que te ríes con este Dante...



Acción y rol ciberpunk en una edición definitiva

Deus Ex: Human Revolution - Director's Cut

¡Sácale el máximo partido a tus implantes cibernéticos!







Hace casi dos años, los estudios de Eidos Montreal nos ofrecieron un excelente juego de acción y rol en la última entrega de «Deus Ex», recreando un futuro dominado por grandes corporaciones en el que abundaban los ciborgs. Nuestro héroe, Adam Jensen, es uno de ellos... Un agente de seguridad que pronto se ve inmerso en una trama de conspiraciones y espionaje que en la que tiene muchas ocasiones para emplear sus implantes cibernéticos y mejorarlos... El juego recreaba el uso de tales implantes a través de un estupendo interfaz o mediante ingeniosos minijuegos. Un sugerente guión, sólida tecnología audiovisual y excelente diseño artístico acompañaban todo su desarrollo.

Actualización y mejoras

Desde su lanzamiento, «Deus Ex: Human Revolution» ha sido ampliado con varios DLC, una edición especial y hasta una versión para tablets («The Fall»). Lo último, es esta Director's Cut que introduce algunas mejoras gráficas y secuencias contra jefes finales rediseñadas. Si compras el juego por primera vez, cuesta 19,99 €, pero si ya lo tienes, el precio baja a 7,99 €. Y si, además, ya disponías del DLC The Missing Link, actualizarte a la Director's Cut e sale por sólo 3,99 €.



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Rol
- **PVP Recomendado:** 29,99 € (Extra Life)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 200 (Septiembre 2011)
- **Estudio/Cía.:** Eidos Montreal / Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.deusex.com*



La nueva nota

Una estupenda oportunidad para jugar uno de los mejores juegos de rol futurista, **que viene acompañada de mejoras, algunos añadidos y un precio reducido.**



93

¡Contén el aliento y dispara!

Sniper Elite V2: Collector's Edition

Conviértete en un francotirador para diezmar a los nazis





El primer «Sniper Elite» de Rebellion, resultó ser un estupendo juego de acción táctica, que se tomaba muy en serio el papel de un francotirador, sus técnicas de camuflaje, la balística, el sigilo... La segunda entrega fue mucho más allá, con una realización técnica ambiciosa y una excelente trama ambientada en Berlín, durante los últimos días de la Segunda Guerra Mundial... Hasta nos daría la opurtunidad de abatir a Hitler en un DLC.

Objetivo: los jefes nazis

Hoy nos llega a precio reducido, esta edición que incluye la misión "Matar al Führer" más los otros dos DLC y un buen puñado de mapas y armas.

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** No comentado (Mayo 2012)
- **Estudio/Cía.:** Mastertronic / Rebellion
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *http://sniperelitev2.com/es/age.html*



La nueva nota

Si eres aficionado a la acción táctica, date el lujo de jugar este magnífico juego... **Eso sí, las repeticiones de los tiros certeros no son aptas para aprensivos.**



91

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. TOTAL WAR ROME II (+16) » Estrategia » SEGA
2. FIFA 14 (+3) » Deportivo » EA
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2014 (+3) » Deportivo » Konami
4. LOS SIMS 3. AVENTURA EN LA ISLA (+12) » Estrategia » Electronic Arts
5. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
6. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (+12) » Rol Online » Activision Blizzard
7. WORLD OF WARCRAFT STARTER EDITION (+12) » Rol Online » Activision Blizzard
8. LOS SIMS 3 DISCO DE INICIACIÓN (+12) » Estrategia » Electronic Arts
9. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
10. DIABLO III (+16) » Rol » Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Septiembre de 2013.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2014 (+3) (RESERVA) » Estrategia » SEGA
2. BATTLEFIELD 4 (+18) (RESERVA) » Acción » Electronic Arts
3. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE (+12) (RESERVA) » Estrategia » Electronic Arts
4. TOTAL WAR ROME II (+16) » Estrategia » SEGA
5. CALL OF DUTY GHOSTS (+16) (RESERVA) » Acción » Activision Blizzard
6. THE SIMS 3 (+12) » Estrategia » Electronic Arts
7. THE SIMS 3 PETS (+12) » Estrategia » Electronic Arts
8. FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION (+3) » Simulador » Microsoft
9. FIFA 14 (+3) » Deportivo » EA
10. BATMAN ARKHAM ORIGINS (+16) » Acción » Warner Bros.

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Octubre de 2013.

U.S.A.

1. FINAL FANTASY XIV REALM REBORN (DESCARGA) » Rol Online » Square Enix
3. RUMBLE FIGHTER FREE STARTER PACK » Acción » OGPlanet
4. BATTLEFIELD 4 (RESERVA) » Acción » EA
4. TOMB RAIDER (DESCARGA) » Acción » Square Enix
5. SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION » Acción » Capcom
6. THE ELDER SCROLLS ANTHOLOGY » Rol » Bethesda Softworks
7. FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION » Simulador » Microsoft
8. BATMAN ARKHAM ORIGINS » Acción » Warner Bros.
9. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM » Estrategia » Activision Blizzard
10. NBA 2K14 (DESCARGA) » Deportivo » 2K Games

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Octubre de 2013.

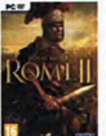
recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 TOTAL WAR: ROME II



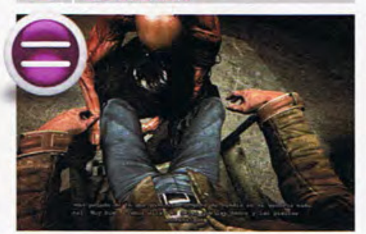
» Estrategia » Creative Assembly/SEGA » Koch Media » 54,95 €



Creative Assembly vuelve por sus fueros con una producción de ambición ilimitada. Varias novedades, una campaña soberbia y un multijugador espectacular. Es un juegazo.

» Comentado en MM 224 » Puntuación: 97

3 OUTLAST



» Aventura/Survival Horror » Red Barrels » Distribución Digital (Steam) » 18,99€



Si te gusta la aventura, el horror y los juegos con una intensidad asfixiante, «Outlast» es el título que tu colección necesita. Juégalo de noche, solo y con auriculares.

» Comentado en MM 224 » Puntuación: 92

4 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



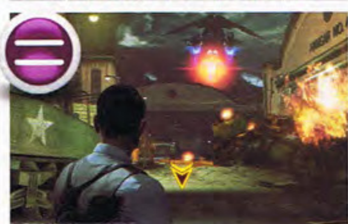
» Estrategia » Firaxis/2K Games » Take Two » 29,95 €



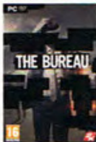
La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

» Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

9 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED



» Acción Táctica » 2K Marin/2K Games » Take Two » 49,95 €



El cambio que 2K le ha aplicado a «XCOM» le Aporta un nuevo punto de vista, un cambio de época y de ambientación, pero combatir a los alienígenas sigue siendo genial.

» Comentado en MM 223 » Puntuación: 92

10 RAYMAN LEGENDS



» Plataformas » Ubisoft Montpellier » Ubisoft » 29,95€



El espectacular regreso de Rayman nos ha traído uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos. Hay que descubrirse ante Michel Ancel y los suyos. ¡Es genial!

» Comentado en MM 224 » Puntuación: 95

11 DIABLO III



» Rol/Acción » Blizzard » Activision Blizzard » 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

» Comentado en MM 210 » Puntuación: 99

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

» Arkane/Bethesda » Koch Media » 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

» Pendulo Studios » FX » 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 NBA 2K14



» Deportivo » 2K Sports/2K
» Take Two » 19,95 €

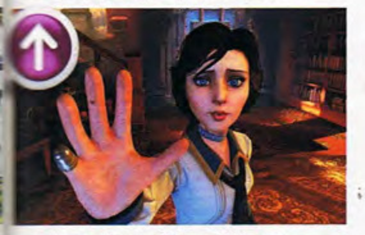


La nueva entrega de «NBA 2K» consigue lo que parecía imposible: mejorar a su predecesor en prácticamente todo: jugabilidad, opciones, modos, tecnología... Lebron James se convierte en el rey de la pista y el baloncesto NBA nunca se ha visto mejor. Si te gusta el deporte, no te lo pierdas.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94



5 BIOSHOCK INFINITE



» Acción » Irrational Games / 2K
» Take Two » 19,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

» Comentado en MM 219 » Puntuación: 98

6 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



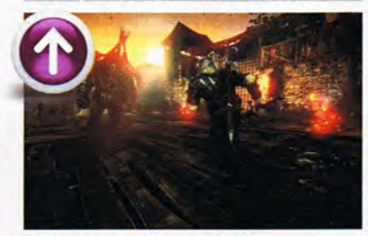
» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

7 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

8 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED



» Acción Táctica » 2K Marin/2K Games
» Take Two » 49,95 €



El cambio que 2K le ha aplicado a «XCOM» le Aporta un nuevo punto de vista, un cambio de época y de ambientación, pero combatir a los alienígenas sigue siendo genial.

» Comentado en MM 223 » Puntuación: 92

12 METRO LAST LIGHT



» Acción » 4A Games/Deep Silver
» Koch Media » 29,95 €



Las nuevas aventuras de Artyom en el Moscú post-nuclear dan forma a uno de los juegos de acción más alucinantes, mejor ambientados y originales que puedas encontrar.

» Comentado en MM 220 » Puntuación: 96

13 FIFA 14



» Deportivo » EA
» EA » 39,95 €



El rey del deporte rey. Valga la broma. Y es que EA se ha salido con la nueva versión de «FIFA». Mejoras técnicas y de juego, más opciones que nunca y un lavado de cara genial.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

14 DISHONORED



» Acción/Rol » Arkane/Bethesda
» Koch Media » 19,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergía de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

15 F1 2013



» Velocidad » Codemasters
» Namco Bandai » 44,95 €



También Codemasters ha echado el resto en la versiñón 2013 de su «F1». El añádido del modo de clásicos es un gran aliciente, pese a lanzar el juego en dos versiones distintas.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 96

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo – por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

» EA Sports » Electronic Arts » 19,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor .

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 94

Selección del lector

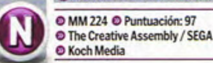
La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Era de esperar. Pese a todos los problemas y parches, el deseado «Rome II» se ha alzado con el primer puesto de la lista de vuestros favoritos. Ha sido demasiado tiempo sin «Total War»...

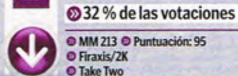


1 TOTAL WAR: ROME II (N)
- 46 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 97
- The Creative Assembly / SEGA
- Koch Media





2 XCOM ENEMY UNKNOWN (↓)
- 32 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K
- Take Two





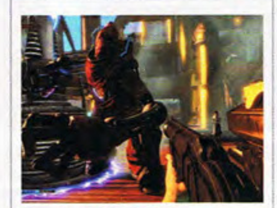
3 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO (↓)
- 10 % de las votaciones
- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2

4 COMPANY OF HEROES 2 (↓)
- 8 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 94
- Relic / Sega
- Koch Media

5 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (↓)
- 4 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

ACCIÓN

Por sorpresa ha entrado en esta lista un juego a medio camino entre la acción y la aventura como «Outlast», pero parece que el miedo ha servido de acicate para votar y animar las posiciones.



1 BIOSHOCK INFINITE (=)
- 44 % de las votaciones
- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two



2 DISHONORED (=)
- 37 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



3 OUTLAST (N)
- 10 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 92
- Red Barrels
- Distribución digital (Steam)

4 METRO LAST LIGHT (=)
- 7 % de las votaciones
- MM 220 · Puntuación: 96
- 4A Games/Deep Silver
- Koch Media

5 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED (↓)
- 2 % de las votaciones
- MM 223 · Puntuación: 92
- 2K Marin / 2K Games
- Take Two

AVENTURA

Y, curiosamente, otro juego de terror sí se ha colado en la lista de aventuras. «Amnesia. A Machine for Pigs» se hace un hueco entre los primeros puestos. Sí, el terror funciona, sin duda.



1 THE WALKING DEAD (=)
- 42 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 92
- Telltale Games
- Badland



2 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS (N)
- 30 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital



3 LA FUGA DE DEPONIA (=)
- 20 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

4 NEW YORK CRIMES (↓)
- 6 % de las votaciones
- MM 208 · Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive

5 ALAN WAKE (↓)
- 2 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai

ROL

Algún cambio de posición y poco más en el mundo del rol. Geralt se hace fuerte un mes más en el top de la lista mientras que Skyrim retoma la segunda posición. El Infierno cae...



1 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION (=)
- 39 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM (↑)
- 36 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DIABLO III (↓)
- 12 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard

4 TORCHLIGHT 2 (=)
- 10 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

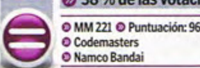
5 MASS EFFECT 3 (=)
- 3 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts

VELOCIDAD

De momento, «GRID 2» se mantiene, pero viendo lo espectacular de «F1 2013» estamos seguros de que el próximo mes habrá relevo en la pole. O quizá no, porque... ¿veremos dos «F1» juntos?



1 GRID 2 (=)
- 38 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai





2 F1 2012 (=)
- 26 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED MOST WANTED (=)
- 22 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

4 NEED FOR SPEED THE RUN (=)
- 10 % de las votaciones
- MM 204 · Puntuación: 90
- Black Box/EA
- EA

5 DIRT SHOWDOWN (=)
- 4 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 91
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

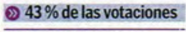
«Silent Hunter 5» continúa patrullando sin novedad. Todo tranquilo en la simulación, sin cambios de posición. Y si alguna compañía no lo remedia, esto va para largo, ¿verdad?



1 SILENT HUNTER 5



43 % de las votaciones

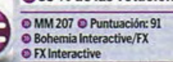


- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



2 TAKE ON HELICOPTERS

33 % de las votaciones



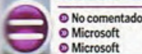
- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 MICROSOFT FLIGHT

10 % de las votaciones

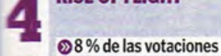
- No comentado
- Microsoft
- Microsoft



4 RISE OF FLIGHT

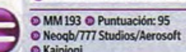
8 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 X-PLANE 8

6 % de las votaciones



- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

Ya han salido todos los nuevos juegos deportivos -al menos, los más importantes-, y veremos qué pasa el mes que viene. Que va a haber mucho movimiento es seguro.



1 NBA 2K13

39 % de las votaciones



- MM 214 · Puntuación: 96
- 2K Sports/2K Games
- Take 2



2 FIFA 13

35 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013

10 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 89
- Konami
- Konami

4 FX FÚTBOL

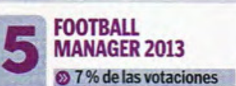
9 % de las votaciones



- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive



5 FOOTBALL MANAGER 2013



7 % de las votaciones

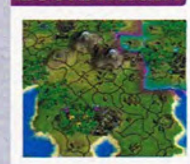


- MM 215 · Puntuación: 92
- Sports Interactive/SEGA
- SEGA

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

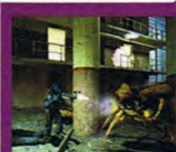
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
43% de las votaciones	35% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



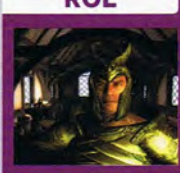
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
48% de las votaciones	30% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



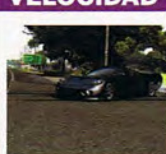
1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
40% de las votaciones	35% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
49% de las votaciones	30% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
41% de las votaciones	30% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
47% de las votaciones	32% de las votaciones	21 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



¡NO SIGAS TU PRIMER INSTINTO!

LOS MEJORES JUEGOS DE TERROR

Hay juegos de terror para todos los gustos. Desde la acción gore de «Dead Island Riptide» hasta la exploración claustrofóbica de «Outlast». ¿Con cuál te quedas? Como diría Jigsaw: Tú decides.

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

Estudio/Compañía: The Chinese Room / Frictional Games
Distribuidor: Frictional Games Año: 2013 Valoración: ●●●●●

La secuela de «Amnesia: The Dark Descent» nos lleva de nuevo a explorar las profundidades de la mente humana, donde se ocultan los peores temores. El protagonista, Oswald Mandus, es un rico industrial del sector cárnico del siglo XIX que está enfermo tras un viaje por México. Un día despierta en su enorme mansión londinense y se encuentra con que sus hijos han desaparecido. La mecánica para resolver el enigma es la misma que en «Dark Descent»: explorar, recoger pistas y, en el camino, llevarnos algún que otro susto gracias a una excelente ambientación. Lo único reprochable es que apenas dura cinco horas.

INFOMANÍA
- Estilo: **Investigación de misterios**
- Ambientación: **Londres del siglo XIX**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **15,99 € (Steam)**
- **thechineseroom.co.uk**



SLENDER: THE ARRIVAL

Estudio/Compañía: Blue Isle Studios Distribuidor: Blue Isle Studios
Año: 2013 Valoración: ●●●●

Slender es un hombre delgado, sin rostro, muy alto y con los brazos anormalmente largos, que aparece para secuestrar y aterroriza, sobre todo, a los niños. Se trata de un personaje ficticio, creado en un foro de Internet, que se convirtió en viral hace unos años. Aprovechando el tirón mediático, el estudio independiente Blue Isle decidió hacer un juego de terror sobre Slender Man, «Slender: The Eight Pages», y ahora acaba de lanzar la secuela, «Slender: The Arrival». La temática es parecida: explorar un bosque, con minas, casas y otras estructuras, en busca de unas notas. También dura poco, pero merece mucho la pena.

INFOMANÍA
- Estilo: **Survival horror sin armas**
- Ambientación: **Bosque de día y de noche**
- Idioma: **Inglés**
- Multijugador: **No**
- Precio: **8 € (GoG)**
- **www.slenderarrival.com**



OUTLAST

Estudio/Compañía: Red Barrels
Distribuidor: Red Barrels Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

El juego más terrorífico del momento es «Outlast», así de claro. Obra de Red Barrels, un estudio recién fundado por veteranos de EA y Ubisoft, «Outlast» te pone en el papel de un periodista que se adentra en un antiguo manicomio para investigar. El lugar ha sido reabierto por una misteriosa corporación, y corren rumores de que allí se realizan prácticas terribles con los pacientes. Recrea así una atmósfera opresiva y sobrecogedora. La aventura te lleva de un lugar a otro del manicomio y sus alrededores, siempre indefenso porque no tienes armas, y cuando crees que estás a salvo, te pone el corazón en la boca. Dura poco, no más de cinco horas, pero no te da ni un segundo de tranquilidad.

INFOMANÍA
- Estilo: **Survival horror sin armas**
- Ambientación: **Hospital psiquiátrico abandonado**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **18,99 € (Steam)**
- **www.redbarrelsgames.com**







La videocámara de vigilancia es tu única ayuda. Ni pistolas, ni armas de ningún tipo. Si te encuentras con algo extraño, sólo puedes correr y esconderte.

El terror está de moda. Sólo hay que echar un vistazo a la cartelera de cine y ver la cantidad de películas de este género que se han estrenado últimamente: Expediente Warren, The Purge, Exorcismo en Georgia, The Lords of Salem, Tú Eres el Siguiente, Guerra Mundial Z, Insidious 2... Y en los videojuegos pasa lo mismo: en el último año han salido muchísimos de terror, y otros tantos que están anunciados para el año que viene.

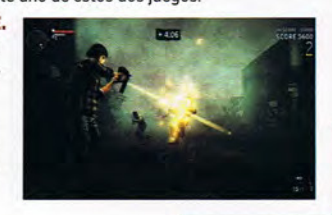
El placer de pasarlo mal

Empezando por el presente, las compañías de renombre nos han brindado títulos de enorme calidad como «Dead Space 3», «Metro: Last Light», «Dead Island Riptide» y la versión de «The Walking Dead» realizada por Telltale. Un poco por debajo, en segunda línea, ha habido

TERROR DE OCASIÓN

La falta de dinero nunca ha sido impedimento para pasar miedo. Que se lo digan si no a Ed Wood. Por sólo 10 € puedes descargarte uno de estos dos juegos:

- **ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE.** Aventura autojugable que sitúa a Alan en Arizona. Incluye un modo arcade orientado a la acción pura.
- **DREADOUT.** Un grupo de estudiantes asiáticos de viaje de fin de curso se aleja del resto del grupo y se adentra en un pueblo abandonado.





Si decides ampliar «The Walking Dead» con el DLC «400 Days», las decisiones que tomes en éste último afectarán a la trama de la temporada 2, cuando salga.

THE WALKING DEAD

Estudio/Compañía: Telltale Games
Distribuidor: Badland Games
Año: 2013 Valoración: ●●●●●●

Hay dos juegos de The Walking Dead, y conviene no confundirlos porque uno es bueno y el otro es bastante flojo. El bueno, buenísimo, es el de Telltale, que al principio fue publicado por capítulos para descarga digital y que hace unos meses salió en formato físico. Está basado en los cómics originales que inspiraron la serie de televisión, y de ellos toma tanto el argumento como la estética. Su estilo es el de las aventuras de toda la vida, pero con pocos puzles y, a cambio, muchas decisiones que marcan el devenir de la trama, tales como salvarle la vida a alguien o dejar que muera. Puedes ampliarlo con el DLC «400 Days», que por 5 € en Steam añade cinco historias interconectadas.



INFOMANÍA
- Estilo: **Aventura y acción**
- Ambientación: **Pueblo infestado de zombis**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **19,95 € (físico), 24,99 € (Steam)**
- **www.telltalegames.com/walkingdead**

DEAD ISLAND RIPTIDE

Estudio/Compañía: Techland / Deep Silver Distribuidor: Deep Silver
Año: 2013 Valoración: ●●●●●

Si tienes ganas de reventar a un montón de zombis a base de tiros y mamporros, tu juego es «Dead Island Riptide», continuación del primer «Dead Island». Los cuatro supervivientes de Banoi, inmunes a la enfermedad, llegan a la isla de Palanai, donde la infección se ha extendido y hay planeado un ataque nuclear para aniquilarla... Para evitar ser pasto de los zombis o morir en el ataque, tendrás que abrirte paso con mucha acción en un mundo abierto lleno de armas y vehículos. La historia, interesante y con muchos giros, contribuye a que «Riptide» merezca la pena, pero lo mejor es jugarlo en cooperativo con hasta cuatro jugadores.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción y rol**
- Ambientación: **Isla infestada de zombis**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **Hasta 4 en cooperativo**
- Precio: **39,95 € (físico), 29,99 € (Steam)**
- **www.deadisland.com**

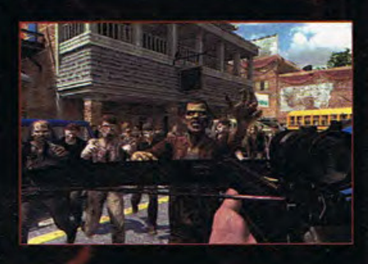


THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

Estudio/Compañía: Terminal Reality / Activision Distribuidor: Activision
Año: 2013 Valoración: ●●●

De los dos juegos recientes de primera línea que se han hecho sobre The Walking Dead, éste es el peor, con diferencia. No es que sea un desastre; es sólo que se trata de un shooter en primera persona del montón y cuesta 50 € nada menos. El punto de originalidad e interés que sí que hay que concederle a «Survival Instinct» es que es una precuela de la serie de televisión, por lo que da la oportunidad de experimentar la aventura que vivieron Daryl y Merle Dixon en Georgia antes de llegar a Atlanta. Asumiendo el papel de Daryl, puedes darte el gusto de machacar a unos cuantos zombis, pero aparte de eso, ofrece poco más.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en primera persona**
- Ambientación: **Pueblo infestado de zombis**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **49,99 € (Steam)**
- **www.terminalreality.com**



DESCARGAS DE PÁNICO

Al otro lado del router hay legiones de zombis, fantasmas, vampiros, inspectores de Hacienda y otras criaturas de pesadilla esperando a que pulses un botón para colarse en tu casa.



- **HUNTSMAN: THE ORPHANAGE.** Las almas de doce niños han quedado atrapadas en un orfanato. Ayúdalas a seguir su camino.
- **COD BLACK OPS II.** Más zombis en los DLC «Uprising», «Vengeance» y «Apocalypse».
- **SHADOW OF A SOUL: CHAPTER 1.** Es un survival horror de fantasmas con la clásica mecánica de exploración y puzles.

EL TERROR ESTÁ VIVIENDO UNA ÉPOCA DORADA, POR CANTIDAD Y POR CALIDAD DE LOS LANZAMIENTOS

otros lanzamientos como «Aliens: Colonial Marines» y «Alan Wake's American Nightmare» que, sin ser tan geniales también son de interés.

Pero lo mejor en el último año nos lo han dado los desarrolladores independientes y a buen precio. Para certificarlo ahí está «Outlast», el mejor juego de terror que puedes "sufrir" ahora mismo. Y luego están «Amnesia: A Machine for Pigs» y «Slender: The Arrival», por citar

DEAD SPACE 3

Estudio/Compañía: Visceral Games / EA Distribuidor: Electronic Arts
Año: 2013 Valoración: ●●●●●●

En lo que a videojuegos se refiere, el rey del terror de ciencia ficción es «Dead Space», una serie de la que su tercera entrega es, en opinión de muchos, la mejor. En esta ocasión el ingeniero espacial Isaac Clarke aterriza en el planeta helado Tau Volantis en busca de un artefacto que podría detener definitivamente la amenaza de los necromorfos. Para encontrarlo, nuestro héroe cuenta con la ayuda de John Carver, un segundo personaje que puede ser controlado por otro jugador para afrontar la campaña en modo cooperativo, lo que añade unas 20 horas más de juego. Y si aún quieres más, el DLC «Awakened» está en Origin por 10,50 €.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en tercera persona**
- Ambientación: **Planeta helado alienígena**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **Cooperativo para 2**
- Precio: **49,95 € (físico), 19,95 € (Origin)**
- **www.deadspace.com**



ALIENS: COLONIAL MARINES

Estudio/Compañía: Gearbox / Sega Distribuidor: Koch Media
Año: 2013 Valoración: ●●●●

La ambientación de la película Aliens, la de James Cameron, es un punto de partida inmejorable para hacer un videojuego. Por desgracia, la gente de Gearbox no supo explotar todo lo que esta franquicia podría haberles dado. No obstante, tampoco se puede decir que «Aliens: Colonial Marines» sea un mal juego. La trama te pone en el papel del marine Winter, miembro de un pelotón que acude al rescate de los otros marines que fueron con Ripley en la película a investigar lo que había sucedido en la colonia. Técnicamente el juego anda justito, y en cuanto a jugabilidad, lo mismo. Lo mejor es la ambientación. Los aliens siguen dando mucho miedo.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en primera persona**
- Ambientación: **La colonia de la película Aliens**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **Hasta 4 en cooperativo y 12 en competitivo**
- Precio: **49,95 € (Steam)**
- **www.sega.es/alienscolonialmarines**



METRO: LAST LIGHT

Estudio/Compañía: 4A Games / Deep Silver
Distribuidor: Deep Silver Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

La primera entrega, «Metro: 2033», puso el listón muy alto, pero la segunda, «Metro: Last Light», lo ha superado. En 2034 Moscú sigue siendo una ciudad devastada por un apocalipsis que ha convertido toda su superficie en un lugar tóxico. Artyom, el protagonista, y el resto de los supervivientes se refugian en túneles subterráneos. Cuenta con varios DLCs: «Developer» introduce localizaciones nuevas, «Tower» te desafía a subir a lo alto de una fortaleza, «Faction» añade tres misiones, las de un especialista de cada facción, y ahora llega «Chronicles». Con el pase de temporada, los tres primeros DLC están incluidos. De lo contrario, «Developer» cuesta 3,99 €, y los demás, 4,99 € cada uno.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en primera persona**
- Ambientación: **Moscú tras el apocalipsis**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **29,95 €**
- **www.enterthemetro.com**







Acaba de añadirse el DLC «Crónicas», que por 4,99 € nos pone en el papel de secundarios como Anna, la francotiradora, el bueno de Khan o el liante de Pavel.

dos ejemplos. Queda demostrado, por tanto, que en los videojuegos, al igual que en el cine, el terror es un género que se nutre no del dinero, sino de la inteligencia y, sobre todo, de la habilidad narrativa.

Terror a las puertas

En cuanto al futuro, también está dividido en grandes producciones y proyectos indie. En el primer grupo lo más esperado es «The Evil Within», que pretende hacer un survival horror de los de antes, con más tensión que acción. Y también se esperan grandes cosas de «Dying Light», uno de los juegos más comentados en el último E3. Respecto a los indie, es de esperar que en 2014 nos sigan dándonos sustos tan buenos como los de este año. Los amantes del terror nos frotamos las manos como zombis en una casquería. **M.C.L.**

NUESTROS FAVORITOS

Todos los juegos de estas páginas te harán pasar un mal rato. O sea, un buen rato pasándolo mal. Pero si tuviéramos que elegir sólo tres para llevárnoslos a una isla como la de «Dead Island: Riptide», elegiríamos éstos:
- **OUTLAST.** Asfixiante, claustrofóbico, terrorífico. Un survival horror magistral que, además, tiene un precio muy económico.
- **THE WALKING DEAD.** Con una estética inspirada en los cómics originales, el juego de Telltale es una aventura magnífica.
- **METRO: LAST LIGHT.** Tan bueno como su predecesor, y con un montón de DLCs para seguir explorando el subsuelo de Moscú.

PARA EL FUTURO







En el Gamer's Day de Bethesda pudimos ver una demo del juego y nos dejó con ganas de más. «The Evil Within» se presenta como uno de los grandes de 2014.

THE EVIL WITHIN

Estudio/Compañía: Tango Gameworks / Bethesda **Distribuidor:** Bethesda Softworks
Lanzamiento: 2014

El creador de la saga «Resident Evil», Shinji Mikami, está dándole los últimos retoques a «The Evil Within», un survival horror que promete ponernos los pelos de punta. La historia va de un detective de la policía, Sebastian, que va a investigar un asesinato en masa. Cuando llega al lugar de los hechos, una fuerza misteriosa comienza a matar a los agentes uno por uno, hasta llegar a Sebastian, que cae inconsciente y se despierta en un mundo de pesadilla lleno de trampas, puzles y escenarios dinámicos que cambian sobre la marcha. Con «The Evil Within» Mikami quiere recuperar la esencia de «Resident Evil», pero sin darte muchas armas para que te sientas vulnerable.



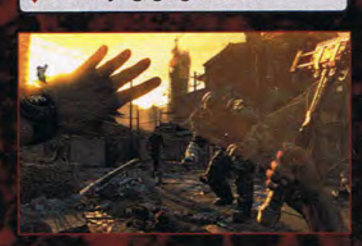
INFOMANÍA
- Estilo: **Survival Horror**
- Ambientación: **Terror sobrenatural**
- **www.theevilwithin.com**

DYING LIGHT

Estudio/Compañía: Techland/Warner Bros.
Distribuidor: Warner Bros.
Lanzamiento: 2014

Los creadores de «Dead Island», que de terror algo saben, están trabajando en «Dying Light», un juego de mundo abierto postapocalíptico en el que los ciclos de noche y día marcarán la jugabilidad. Por el día será el momento de salir a buscar armas y provisiones, y por la noche más vale esconderse en lugar seguro, porque los zombis salen de cacería.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en primera persona**
- Ambientación: **Mundo abierto con zombis**
- **www.dyinglightgame.com**

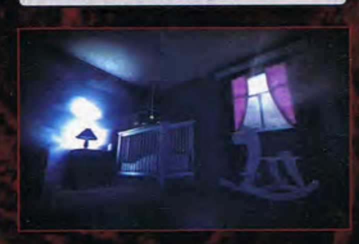


AMONG THE SLEEP

Estudio/Compañía: Krillbite
Distribuidor: Por determinar
Lanzamiento: Finales de 2013

La premisa de «Among the Sleep» es de lo más original: ponerse en el papel de un niño de dos años que una noche escucha ruidos y decide salir de su cuna para investigar. La aventura transcurrirá a través de escenarios a caballo entre la realidad y los miedos infantiles. Si todo va según lo previsto, saldrá a la venta antes de que termine el año.

INFOMANÍA
- Estilo: **Survival horror**
- Ambientación: **El mundo de pesadillas de un niño**
- **krillbite.com/ats**



DAYLIGHT

Estudio/Compañía: Zombie Studios
Distribuidor: Por determinar
Lanzamiento: 2014

Los responsables del excelente shooter online «Blacklight Retribution» cambian de registro y se pasan al terror con «Daylight», un survival horror en el que no dispondremos de armas y nuestra única herramienta y fuente de luz será un teléfono móvil. Los niveles estarán generados de manera aleatoria, de forma que cada partida será única e irrepetible.

INFOMANÍA
- Estilo: **Survival Horror**
- Ambientación: **Hospital abandonado**
- **www.playdaylight.com**



Y ADEMÁS...

¡Avanza hacia la luz! Si nos asomamos al final del túnel para echar un vistazo, descubriremos que hay un montón de juegos de terror muy interesantes creados por estudios independientes. Con sólo ver algunas capturas de pantalla, ya nos ponen los pelos como escarpias.

ROUTINE



Un hombre se queda solo en una base en la Luna, y debe investigar qué ha sucedido con el resto del personal. Éste es el planteamiento de «Routine», un juego que pinta sensacional en los trailers de Greenlight.

DEMENTIUM II



La continuación de «Dementium: The Guard» retoma la historia de William Redmoor. Tras pasar por una cirugía cerebral y cinco semanas en coma, se despierta en un centro de terapia para enfrentarse a sus miedos.

ASYLUM

Obra de un modesto estudio argentino, «Asylum» nos trasladará a un centro psiquiátrico en el que deberemos investigar, resolver puzles y relacionarnos con otros internos. Debería salir en diciembre si no hay más retrasos.

F.E.A.R. ONLINE



La versión online free2play del terrorífico shooter de Monolith estará firmada por el estudio coreano In-play Interactive. Contará con modos PvP y con una campaña cooperativa paralela a la que fue narrada en «F.E.A.R. 2».

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!

PC PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE



CALL OF DUTY GHOSTS

Edición exclusiva sólo en GAME

EDICIÓN LIMITADA

FREE FALL

POR RESERVA INCLUYE EL MAPA EXCLUSIVO FREEFALL

Free Fall, el mapa dinámico del modo multijugador de Call of Duty®: Ghosts.

Ambientado en un rascacielos en ruinas que se ha partido por la mitad y empotrado en el edificio adyacente. Este mapa exclusivo ofrece a los jugadores acción a gran altitud y una experiencia de juego única.

Promoción limitada a 500 uds. (PC) y 5.000 uds. (PS3 y Xbox 360).

Fecha estimada lanzamiento: **5/11/2013**

PC PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE Wii U



Consigue con tu reserva la Edición Especial exclusiva GAME que incluye contenido Adicional desbloqueable:

- **Secretos de Sacrificio:** recupera los tesoros perdidos del capitán Drake, incluyendo los alfanjes y los fusiles de chispa dorados, mientras exploras la exótica isla de Sacrificios.
- **El legado del capitán Kenway:** contenido adicional desbloqueable tanto para el modo individual como para el multijugador.

Promoción limitada a 5.000 uds. y disponible para PS3, Xbox 360, Wii U y PC.

PC PS3 XBOX 360



BATTLEFIELD 4

Edición exclusiva sólo en GAME

Reserva ya la Deluxe Edition de Battlefield 4 ¡sólo la podrás conseguir en GAME!
Con tu reserva también conseguirás de regalo la guía descargable y dos auténticas "Dogs Tags".

Promoción limitada a 1.000 uds.

Fecha estimada lanzamiento: **31/10/2013**

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



La mejor selección de Tablets y Smartphones



Tablet Master 7" Cortex A8 Dual Core 4GB

512MB RAM
G sensor
SD Ranura Micro SD



Llévatelo ahora por **59,95 €**
Precio unitario

Tablet Master 9" Cortex A9 Dual Core 4GB

1GB RAM
G sensor
SD Ranura Micro SD





Llévatelo ahora por **89,95 €**
Precio unitario

Smartphone Unusual MB-U35X 3,5" Dual Sim



DUAL SIM
3G





Llévatelo ahora por **69,95 €**
Precio unitario

Smartphone iJoy iCall 450 Dual Core 4,5"



3G



Llévatelo ahora por **139,95 €**

Smartphone iJoy Elektra XL Quad Core 5,3" IPS





CPU QUAD CORE



Llévatelo ahora por **209,95 €**

Los mejores accesorios ¡siempre en GAME!

Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!



Válido para: PC



Auriculares Plantronics Gamecom 307

Llévatelo ahora por 19,95 €

Válido para: PC



Auriculares Plantronics Gamecom 380

Llévatelo ahora por 24,95 €

Válido para: PS3 PC



Auriculares Indeca PX-76

Llévatelo ahora por 39,95 €

Válido para: PC



Auticulares G230 Stereo Logitech

Llévatelo ahora por 59,95 €

Válido para: PS3 PC



Gamepad GXT 28

Llévatelo ahora por 19,95 €

Válido para: PS3 PC



Volante GXT 27 Force Vibration Trust

Llévatelo ahora por 49,95 €

Válido para: PC



Ratón Óptico G400s Logitech

Llévatelo ahora por 59,95 €

Válido para: PC



Teclado G105 Logitech



Llévatelo ahora por 59,95 €

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es



¿Sales a jugar?
El origen de la gamificación

Acompáñanos para descubrir el fenómeno de la gamificación, el concepto que dio origen al término, su evolución y los horizontes que hoy nos permite vislumbrar..

En este Taller ampliamos la información que os ofrecimos hace unos meses (MM 220) sobre la gamificación. Anteriormente, nos fijamos en aplicaciones que ponían la tecnología de dispositivos móviles al servicio de la gamificación, con juegos originales o con recreaciones de videojuegos en la vida cotidiana. En esta ocasión vamos a centrarnos en el origen de la gamificación, perfilando su significado y sus influencias en la actualidad, y enchando un vistazo hacia las amplísimas posibilidades que puede ofrecernos... ¡Vamos allá!

Mira a tu alrededor y verás que los videojuegos son mucho más que un entretenimiento e incluso más que un producto informático. Se han convertido en una vertiente fundamental de la cultura. Han dado lugar a numerosos iconos de nuestro tiempo, han despertado múltiples obras y formas de expresión artística, y han escrito los primeros capítulos de una historia que es ya fascinante. Pero, lejos de quedarse ahí, los videojuegos han trascendido sus propias fronteras, convirtiéndose en los precursores esenciales de lo que hoy conocemos como gamificación.

El legado de los videojuegos

Tal ha sido la evolución de los videojuegos que nos ha transformado a nosotros también. Los aficionados tenemos mayor resistencia a la frustración y somos más flexibles a la hora de encarar problemas. ¿Sabías que los cirujanos con afición a los videojuegos cometen un 37% menos errores que los que no juegan habitualmente?

La sofisticación en las mecánicas de los videojuegos –eso que se ha dado en llamar jugabilidad– se ha ido enriqueciendo y diversificando con el tiempo. Aunque, no por ello, sus fórmulas han resultado ser exclusivamente aplicables a los videojuegos. Viendo todo esto, la pregunta es: ¿y por qué no utilizar este potencial en otras cosas que no tengan que ver sólo con el ocio?

Y respondiendo a esta cuestión es cuando aparece el concepto que nos ocupa de nuevo en este Taller. La gamificación viene a ser, en gran medida, un intento de utilizar los aspectos potencialmente más favorables y los beneficios que nos brindan los videojuegos en otras áreas, como por ejemplo en el trabajo, la formación académica y las tareas domésticas, entre otros ámbitos.

¿Qué es la gamificación?

La gamificación es el campo de desarrollo que se ha centrado en el estudio y análisis de las estructuras internas de los videojuegos con el fin de descubrir aquellas características que consigue que los jugadores estén motivados para

JUEGOS DE HUMANOS CONTRA ZOMBIS

Uno de los ejemplos más masivos de la gamificación es el proyecto de transformar facultades universitarias enteras en situaciones que evocan «Left4Dead». Este proyecto nació en 2005 y ya se ha realizado en más de 500 instituciones. Propone dividir a los alumnos en humanos y zombis compitiendo con distintas reglas. Por ejemplo: los zombies deben transformar humanos cada 48 horas para poder sobrevivir o que los humanos lleven armas de gomaespuma para paralizar a los zombis.

Gana el equipo que elimine al otro durante las semanas que dure el juego. El objetivo de este tipo de proyectos es conseguir cambiar las dinámicas de las instituciones fomentando la idea del juego, también se establecen relaciones sociales más fuertes ya que se juega juntos, experiencia que todos hemos vivido mientras usamos videojuegos pero que no sentimos cuando vamos al trabajo.



Como juego social "Human Vs Zombies" obliga a sus jugadores a cooperar, derribando las barreras sociales y favoreciendo la creación de lazos entre ellos.



Las experiencias Humans Vs Zombies desde su origen en el Goucher College en 2005 (Baltimore, Maryland, EE.UU.) se han popularizado en todo el mundo.



En España estas partidas las organizan los chicos de HvZ Alhaurín (Alhaurín, Málaga) moderadores oficiales de Gnarwhal Studios, creadores del juego original.

realizar, de forma totalmente voluntaria, un volumen ingente de retos, cumplir y aprender todas sus reglas y, además, optimizar el rendimiento según aumenta la dificultad por el mero placer de jugar.

Una vez obtenidas estas estructuras y características, se han realizado diversos proyectos con el fin de poder aplicar lo aprendido a cosas aburridas, tediosas o que exigen una gran fuerza de voluntad para su cumplimiento, como por ejemplo poner lavadoras, contestar todos los correos atrasados del trabajo, cumplir las promesas de año nuevo o hacer los deberes de verano. De hecho, uno de los fines últimos de la gamificación es conseguir que aquello que es aburrido se convierta en una actividad gratificante y, si se hace realmente bien, que acabe resultando hasta divertida.

¿Cómo se gamifica?

A raíz de sus investigaciones, la diseñadora **Jane McGonigal** se dio cuenta de que los videojuegos conseguían una mayor respuesta en las personas cuando su estructura mantenía un equilibrio entre retos y recompensas, tal como explica en su libro "Reality is Broken".

Las personas están preparadas para competir y desean mostrar sus méritos –"lucirse", en una palabra–. Por ello, aunque sea bastante irracional, una de las mejores formas de conseguir que alguien quiera hacer algo es desafiarlo. Empe-



Jane McMonigal (*janemcmonigal.com*) diseñadora de videojuegos ha teorizado en su libro "Reality is Broken" sobre el efecto estimulante de los retos y las recompensas en los juegos.

LOS ESTILOS DE JUEGO DE LA GAMIFICACIÓN

La gamificación apenas acaba de ser gestada y vive en un estado de desarrollo incipiente, pero ya ha comenzado a definirse y a diversificarse en algunos tipos: "Breakout", "Pong" y "Pong Masivo". Qué juegos definirán las referencias y los géneros de la gamificación están por ver, pero ya podemos diferenciar estas variantes.

BREAKOUT: DESAFÍO INDIVIDUAL

Es una situación gamificada para un solo jugador en la que se establecen una serie de retos como objetivo. A medida que se completan se va recibiendo puntos y, una vez superados todos, se reinicia la situación con nuevos desafíos para el jugador. Este tipo de proyectos buscan, principalmente, la mejora de habilidades y conocimientos a través de la experiencia y la iniciativa. Los méritos suelen acreditarse mediante logros o sellos.



El juego «Breakout» inspira la definición de este tipo de gamificación por su carácter de reto individual.



¿Recuerdas el Taller de Junio? Aplicaciones para móviles como «FourSquare», «WHAIWHAI» o «Badgeville», con retos y logros, encajan en el tipo "Breakout".

PONG: RETO COMPETITIVO

Son proyectos gamificados en los que los jugadores compiten entre ellos para superar un mismo desafío compartido. Sólo uno de los jugadores (o grupo pequeño) lo puede conseguir: el que sea más hábil, más rápido, el que esté más implicado, etc. Este tipo de proyectos fomentan la competitividad y la búsqueda del reconocimiento por parte de los demás jugadores o del organizador.



El legendario «Pong» define la jugabilidad de este tipo de gamificación porque es un enfrentamiento de tú a tú.

Las experiencias de gamificación "Pong" pueden proponer retos individuales o en pequeños grupos, pero planteados siempre como una competición.



Muchas compañías ponen ya en marcha experimentos de gamificación para motivar y entrenar a sus empleados o para fidelizar a los consumidores de sus productos.

zar con una frase tan tópica como "¿a que no te atreves a...?" muchas veces funciona. A las personas nos gustan los retos y los videojuegos son un cúmulo contextualizado de ellos. Así que la mejor forma de gamificar una tarea consiste en transformar las obligaciones en retos. De este modo no sólo resultan más interesantes, sino que el hecho de plantearse cómo obstáculos se traduce en una gratificación personal cuando se superan, algo muy común en los videojuegos pero poco habitual en la vida real.

Las estructuras de refuerzo son el otro lado común en los proyectos gamificados. Por medio de ellos, la persona obtiene algo más que una satisfacción subjetiva de haber superado un reto, se lleva "algo". Ese algo no tiene que ser un premio como tal, muchas veces crear una puntuación, unos trofeos y un ranking es suficiente, ya que son estructuras de reconocimiento de méritos comunes desde los albores de la historia humana, como ocurre en las Olimpiadas. Ciertamente hay otros proyectos que optan por refuerzos más tangibles como entradas a partidos de fútbol o incluso dinero, pero se suele jugar más con lo virtual, ya que pierde menos valor con el paso del tiempo.

¿Oportunidad laboral?

Actualmente existen tres mercados fundamentales para la gamificación: marketing, recursos huma-



PONG MASIVO: GAMIFICACIÓN COLECTIVA

Esta variante de gamificación procede de un experimento realizado por **Loren Carpenter** (confundador de Pixar) llamado "Dogs and Cats". En él hasta 5.000 personas controlaban el movimiento de las palas eligiendo si subía o bajaba por medio de paletas en rojo o verde. Al final la inteligencia colectiva resultaba muy eficiente. En la gamificación también hay proyectos similares, en los que se proponen situaciones para grandes grupos que compiten en diversos retos formando equipos. Este tipo de juegos premian el altruismo, la colaboración y la emergencia del comportamiento colectivo. El resultado es superior al de la suma de los esfuerzos individuales.


Loren C. Carpenter (premiado con dos Oscar) es creador del Cinematrix Interactive System.


El Cinematrix Interactive System es la forma de juego comercial del experimento de Carpenter y está dirigido a eventos y empresas.



Los jugadores emplean una paleta (rojo o verde) para actuar colectivamente en el juego.

EL EXPERTO



Carlos González Tardón

› La realización de este Taller ha estado a cargo de **Carlos González Tardón, fundador de People&VIDEOGAMES y Profesor Asociado en el Grado en Diseño de productos interactivos** y en el **Máster en Game design de U-tad.**

› **Licenciado en Psicología,** prepara su Tesis Doctoral sobre Videojuegos para la Transformación Social.

› Como **miembro fundador de People&VIDEOGAMES,** ha participado en el desarrollo de varios títulos y proyectos de gamificación. **En 2009 lanza su propio proyecto sin ánimo de lucro llamado Asesoría Sobre Videojuegos.**



nos y educación. El marketing es uno de los sectores en los que más se está utilizando técnicas de gamificación, ya que se ha demostrado que es una fantástica herramienta para la fidelización de usuarios y las campañas de comunicación viral. En recursos humanos se está aplicando sobre todo para aumentar el rendimiento laboral y el compromiso con los valores de la empresa.

Respecto a la educación, existen diversos proyectos para mejorar y hacer más divertida la experiencia académica, así como para ayudar a los alumnos a ser mejores profesionales en el futuro. El año pasado puse en práctica un método de evaluación gamificada en mis clases en **U-tad** y la nota media subió hasta el 9'5, quedando encantados todos con la experiencia.

En estos momentos, la gamificación es un sector en auge, desde los más variados ámbitos se están pidiendo cada vez más profesionales en este campo ya que se considera una forma óptima de conseguir la implicación de las personas con las empresas, instituciones o ideas. Desde BBVA hasta ANESVAD, pasando por escuelas o familias, se están realizando diversos proyectos de gamificación con millones de euros de inversión, pero por el momento hay poca gente formada para poderlos diseñar y gestionar de forma efectiva. La gamificación es un territorio por explorar. **C.G.T.**


La gamificación está en pleno desarrollo con muchos proyectos, dado su potencial para optimizar el rendimiento de una compañía y forjar el compromiso de sus trabajadores.

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Transcurrido un año desde nuestra nueva etapa en Blue Ocean Publishing, en Micromanía estamos razonablemente satisfechos de que nos hayáis acompañado hasta aquí y esperamos que sigáis mucho tiempo más. Queremos seguir siendo la revista de juegos de PC que busquéis en el quiosco cada mes, aunque somos conscientes de que también debemos estar presentes en los formatos digitales. Nuestra página web –que aún está en fase de beta– es un primer paso, pero ya vamos obteniendo conclusiones para darle nuevos empujes, añadiendo contenidos con regularidad y haciéndoos partícipes de ello también a vosotros. Por ahora, esperamos seguir encontrándonos con vosotros. ¡Muchísimas gracias!
facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

NBA 2K14



Sí, sin pretenderlo este número de Micromanía se ha convertido en la "revista deportiva" del año. Y aunque todo parecía que el deporte rey, o sea el fútbol, iba a copar el primer puesto, ha llegado 2K Sports, nos ha mostrado «NBA 2K14» y nos ha dejado turulatos. Vamos, que estamos aún pidiendo tiempos muertos para comer algo e ir al baño, pues no podemos dejar de jugar manejando a Lebron y sus colegas de los Heats. Si parecía imposible que 2K Games superase al juego del año pasado, se las han arreglado para conseguirlo. «FIFA 14» se lo ha puesto difícil. «F1 2013» ha hecho lo posible por impedirlo... Pero «NBA 2K14» ha sido el mejor.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Alejandro Jaime ¡Gran portada y estupendo reportaje del «Dragon Age»! Por cierto a caballo regalado no le mires los dientes... ¡Juego de estrategia sí, pero encima uno de un gran estudio español, a recordar grandes épocas se ha dicho!
5 de octubre a la(s) 13:42



Sebastián Tito Rodríguez Es cierto, los juegos de estrategia están bien, pero ya son muchos seguidos. [...] Estaría fenomenal que regalaseis alguna aventura gráfica o algún FPS. ¡Un saludo!
27 de septiembre a la(s) 18:20 · 1



Reto Jarto Me ha encantado el avance del «Batman Arkham Origins». ¡En serio, muchas gracias y seguid así!
12 de octubre a la(s) 11:25



Fernando Ramos Enriquez ¿Es online la versión que regaláis del juego o solo tiene modo individual?
7 de octubre a la(s) 23:22



Micromanía: Agradecemos mucho las felicitaciones –y también las críticas– sobre los contenidos del mes pasado en la revista. Respecto al juego de regalo, este mes llevamos la aventura de «Sherlock Holmes». Y en efecto, Fernando, el juego «Praetorians» del mes pasado sólo admite juego en modo individual.

MICROENCUESTA

JUEGO PROFESIONAL EN LOS E-SPORTS, ¿SON UN MEDIO DE VIDA?

En España hay ya diversas ligas de videojuegos que llevan años de torneos, como la LVP y algunos juegos organizan competiciones como la copa beta de Hearthstone con ESL España. ¿Crees que es posible ganarse la vida disputando torneos gaming?

1. ¡Imposible! Está bien que existan para jugar, pero ya es difícil vivir de ello incluso si contemplas participar en el extranjero. Con apenas unas ligas y torneos ocasionales en España, y premios no demasiado altos, lo veo difícil.
2. Puede que de momento la cosa sea difícil, pero pienso que en el futuro será una alternativa de competición tan válida y rentable como las deportivas, con la ventaja de que es mucho menos exigente con el estado de forma.
3. Todo depende de cómo te lo montes. Si consigues hacerte fuerte en un juego y te mueves para obtener los patrocinios necesarios, los e-sports pueden convertirse en un medio de vida.

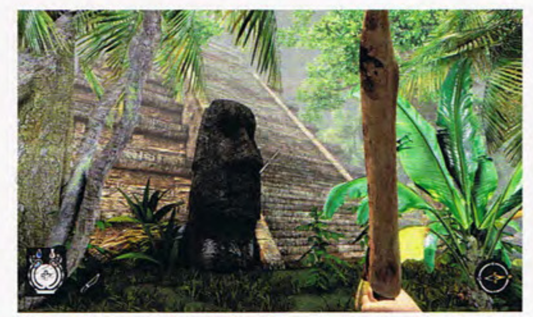


No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

DESCARGAS » «DAY ONE: GARRY'S INCIDENT»

SUPERVIVENCIA EN LA JUNGLA

Este "indie" nos desafía a buscarnos la vida en una extraña región, alejada de toda civilización y plagada de peligros.


Atrapado en una jungla hostil, nuestro protagonista deberá explorar extrañas ruinas y descubrir antiguos misterios.


Además de buscar la forma de salir de la región deberemos encontrar comida y agua para poder sobrevivir.

El pequeño estudio canadiense Wild Game llevaba años desarrollando apps para iOS, pero en 2012 decidió emprender una campaña de financiación colectiva para desarrollar «Day One: Garry's Incident» por capítulos. La campaña no prosperó, pero finalmente han conseguido los fondos y nos presentan un juego de acción, en el que, como en un "reality" el tema principal es la supervivencia.

Perdido en la selva

Garry Friedman es un piloto veterano que, habiendo perdido a su familia en un trágico accidente, se dedica a emborracharse y a realizar transportes con su avioneta. Un día recibe un encargo para realizar un porte desde el parque Yellowstone. Pero, tras recogerlo, el inmenso volcán de Yellowstone entra en erupción y sacude violentamente la avioneta. Las sacudidas provocan que el objeto que transporta se active y envíe a Garry a una extraña selva.

A partir de entonces, tendrá que explorar antiguas ruinas y enfrentarse a enemigos que desafían toda lógica. Pero también deberá buscar la forma de cubrir sus necesidades básicas a lo Robinson Crusoe: buscar comida, ya sea pescando o cazando animales, encontrar agua potable, crear herramientas y armas, encender un fuego para cocinar y buscar algo con lo que crear vendajes.

La pega de todo esto es que solo ha salido a la venta el primer capítulo, de unas 2 horas de duración, y por 19 € nada menos, un poco caro para el poco tiempo de juego que ofrece... Y, además, algunos jugadores ya han descubierto varios bugs que afectan a la jugabilidad, aunque el estudio ya se ha puesto manos a la obra para corregirlos con varios parches.

En fin, esperamos que se solucionen estos problemas y el proyecto siga adelante, porque desde luego la cosa promete.

Más detalles en **store.steampowered.com** (busca Day One: Garry's Incicent)

¡EXTRAS!

EL TOMAHAWK DE CONNOR

COMPRAS » MERCHANDISING «ASSASSIN'S CREED»



Si te gustan las armas que esgrime Connor en «Assassin's Creed III», no te pierdas esta espectacular réplica a tamaño natural del Tomahawk que aparece en el juego. La hoja es de acero inoxidable, tiene un mango de cuero auténtico y mide aproximadamente 45 cm. El hacha se vende actualmente a mitad de precio, y cuesta 32 €.

Lo encontrarás en www.amazon.com/Video-Assassins-Tomahawk-Connors-Hatchet/

SOLDADO DE LA FORTALEZA

COMPRAS » FIGURA DE «TEAM FORTRESS 2»

Si eres jugador de «Team Fortress 2», mira qué figura de acción más chula. Como éste, los soldados más populares del juego han sido reproducidos. Esta figura en particular dispone de 25 puntos de articulación y mide unos 17 c. Incluye un código para desbloquear contenido exclusivo de «Team Fortress 2».

Lo encontrarás en www.vistoenpantalla.com

MODS EN DESCARGA

CAMPAÑA EN «ARMA 3»



"Whole Lotta Altis" es un mod individual para «ArmA 3» que nos permite participar en una nueva campaña militar en la Isla de Altis. Al parecer, alguien está bloqueando las comunicaciones de la isla, y tu equipo será el encargado de descubrir quién lo está haciendo. El mod incluye un nuevo método de gestión de tropas y un sistema de conversaciones similar al de los juegos de rol.

» **www.moddb.com/mods/whole-lotta-altis**

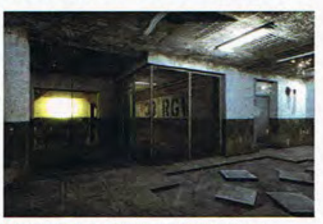
«BATTLEFIELD 3» MÁS REAL



Si te gustan los retos difíciles y piensas que «Battlefield 3» es demasiado fácil, no te pierdas entonces el mod "HER Battlefield 3", que añade un nuevo nivel de dificultad al juego, uno endiabladamente difícil. Con él, los combates se vuelven más intensos y realistas, ya que un solo tiro puede matar a cualquiera, incluyéndote a ti. Se ha añadido, además, un nuevo sistema de cobertura.

» **www.moddb.com/mods/her-battlefield-3**

VESTIGIOS DE LA GUERRA



"Bunker 66" es un mod para «Half-Life 2: Episodio 2» que nos traslada a una zona de Polonia pocos años después de la Segunda Guerra Mundial. Un joven geólogo descubre sin querer una red de inmensos túneles que parecen conectar con un antiguo búnker de la guerra, y cuyos habitantes parece que mutaron en extrañas formas de vida a causa de un insólito hongo.

» **www.moddb.com/mods/bunker-66**

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «HACIA EL FUTURO» PARA «LOS SIMS 3»

LOS SIMS VIAJAN HACIA UN FUTURO UTÓPICO

EA estira la jugabilidad de «Los Sims 3» con una expansión original y muy extensa que permite a los Sims viajar al futuro

Desde el 24 de octubre está a la venta la 11ª expansión para «Los Sims 3». Su nombre es «Hacia el futuro» y, como siempre, el título lo dice todo. Nos permite transportar a nuestros Sims hacia el futuro, pero no hacia el futuro de verdad, que se vislumbra lleno de guerras, hambre y catástrofes medioambientales, sino al futuro de los robots simpáticos que hacen nuestro trabajo mientras nosotros vemos la tele holográfica.

Viajeros en el tiempo

De las muchas expansiones que han salido para toda la saga de «Los Sims», «Hacia el futuro» es una de más innovadoras, porque permite por vez primera viajar en el tiempo. Gracias al portal temporal nuestros Sims pueden viajar al futuro para conocer a sus descendientes y ver qué efectos tienen sobre ellos sus acciones en el presente. ¿Qué ocurrirá si decides dejar tu empleo para dedicarte a la canción ligera? Y luego, por supuesto, está el atractivo de explorar un mundo totalmente distinto, lleno de tecnología asombrosa.



Viajar al futuro y volver es tan fácil como meterse en el portal temporal y elegir la fecha.



En el futuro habrá robots que lo harán todo por nosotros. Se llamarán plumbots, y podremos personalizarlos combinando hasta siete chips de comportamiento.

Todo vale créditos

El mundo del futuro ha sido recreado de manera extensa en esta expansión: desde el ámbito doméstico hasta los exteriores. En nuestra casa del futuro podemos instalar todo tipo de artilugios de ciencia ficción, como puertas automáticas o ascensores de tubo. Y del mantenimiento que se encarguen los plumbots, que para eso podemos programarlos.

En cuanto a los exteriores, tampoco falta nada de lo que siempre hemos soñado que habrá: mochilas propulsoras, comida sintética o patinetes antigravitatorios como el de Michael J. Fox en Regreso al Futuro. Que no te llamen gallina: atrévete a experimentar el mañana con esta expansión disponible en Origin por 39,95 €. Más información: **es.thesims.com**

¡SIGUE JUGANDO!

MOD DE «WOW» PARA «STARCRAFT II: HOS»



El mod "Alliance and Horde" para «SCII: Heart of the Swarm» es uno de los más sorprendentes hasta la fecha. Su autor acaba de publicar la primera versión y, aunque todavía es una beta, es plenamente jugable. Lo que hace es sustituir los edificios, las unidades y las tecnologías originales por los de «World of Warcraft». Resulta de lo más curioso ver a «WoW» convertido en un RTS. En realidad, eso es lo que era «Warcraft» a secas: un RTS, pero es que está basado en «WoW».

» **www.moddb.com**

MEJORAS TÉCNICAS PARA «MOW: ASSAULT SQUAD»



Ávidos estamos los estrategas de que se produzca el lanzamiento de «Men of War: Assault Squad 2». Eso sucederá a finales de año. Hasta entonces, podemos ir calentando motores con el primer «Assault Squad» añadiéndole el mod "WW2 Chronicles". Se trata del mod más ambicioso que hay para este excelente juego. Está centrado en modificar aspectos técnicos, desde los puramente estéticos como los modelos y las texturas, hasta los que afectan a la jugabilidad, como la IA y los parámetros de las unidades.

» **www.moddb.com**

¡EXTRAS!

ESTRATEGIA POR EL CONTROL DE COLUMBIA

» COMPRAS » JUEGO DE MESA «BIOSHOCK INFINITE: THE SIEGE OF COLUMBIA»

Ya está a la venta «Bioshock Infinite: The Siege of Columbia», el juego de mesa basado en el shooter de Irrational. Sólo puedes adquirirlo de importación y en Inglés, por unos 70 €. Pero tampoco hace falta un gran nivel para entender las escuetas reglas que lo rigen. Los jugadores tienen que alinearse en el bando de los Fundadores o de la Vox Populi para luchar por el control de Columbia a través del cumplimiento de misiones, de la confrontación directa y de ganarse la confianza de Elizabeth.

Lo encontrarás en www.muevecubos.com

PRIMERAS IMÁGENES DE «INCOGNITA»

» ACTUALIDAD » «INCOGNITA»



Por fin se han publicado las primeras imágenes de «Incognita», un prometedor juego de estrategia por turnos firmado por los creadores de «Mark of the Ninja». El lanzamiento está previsto para el año que viene, pero ya está disponible en precompra con derecho a las versiones de desarrollo.

Más información: www.incognitagame.com

ACTUALIDAD / DESCARGAS «X REBIRTH»

¡VIVE LA NUEVA ERA ESPACIAL CON X-REBIRTH!

El universo de simulación espacial «X» prepara su próximo capítulo que supondrá un nuevo comienzo para la saga.

Hay motivos para no considerar el combate espacial dentro del género de simulación. No se basa en la realidad, de acuerdo, pero lo que está claro es que ha dado grandes juegos en el pasado y, hoy, proyectos como «Star Citizen» y «Elite» prometen grandes odiseas.

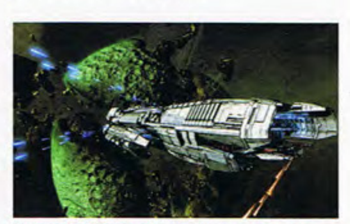
Estos últimos años, en cambio, ha habido sequía de títulos, pero hay que reconocer que Egosoft se ha mantenido al pie del cañón con «X3» y sus expansiones. Ahora presenta «X Rebirth» en un escenario incierto, pero abierto a nuevas posibilidades y peligros.



¡Comercia, pilota, combate y construye! Todo ello podrás hacerlo participando en un sugerente guión. ¡La galaxia estará en tus manos!

Comercio y combate

Asumiendo el papel de un joven piloto, «X Rebirth» nos pondrá en el centro de cruciales acontecimientos, convirtiéndonos en actores clave para el destino de la galaxia.



Los combates serán alucinantes, con una tecnología muy actualizada.

Tratándose del renacimiento, –que no "reboot"– de la serie, «X Rebirth» ofrecerá un diseño completamente renovado y más sencillo, pero seguirá ofreciéndonos amplísimas posibilidades para comerciar y pilotar numerosas naves. La pinta es estupenda, ¿no? **www.egosoft.com**

TITULAR APOYO

«TRAINZ 2014» EN STEAM



El simulador «Trainz» salió hace meses, pero ahora efectúa su parada en Steam con un excelente pack (41,99 €) y la edición digital estándar (29,99 €)

store.steampowered.com

«STEEL BEASTS 3.0»



El simulador de blindados «Steel Beast» ha estrenado su nueva versión Pro Personal Edition 3.0. Si te tomas en serio esto de la simulación, una licencia cuesta 115 $.

www.esimgames.com

AVENTURA

ACTUALIDAD LANZAMIENTOS «A WOLG AMONG US»

UN LOBO CON MALAS PULGAS

El primer episodio de «The Wolf Among Us» se ha estrenado ya en versión digital, cuentos de toda la vida de la mano de Telltale.

Tras el éxito de «The Walking Dead», Telltale ha estado ocupada en el desarrollo de «The Wolf Among Us», una precuela de la popular saga de cómics "Fábulas".

La historia gira en torno a los principales personales de los cuentos clásicos, que ahora viven en el mundo crudo y real. El Lobo Feroz es un brutal sheriff que aplica la justicia a su manera, Cenicienta es una espía internacional que emplea el sexo para cumplir sus misiones, y Geppeto es un malvado conspirador con un ejército de soldados de madera dispuesto a dominar el mundo.



Que no te engañen sus referencias al folclore popular. Estamos ante un violento y adulto thriller con dilemas morales.

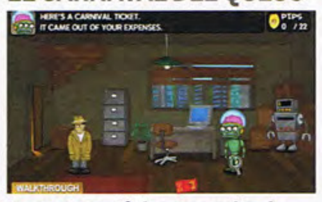
El lanzamiento

«The Wolf Among Us» muestra una jugabilidad similar a «The Walking Dead». Las decisiones cambian la historia, pero ahora también importa cuándo tomas esas decisiones. Por 23 €, el juego constará de cinco capítulos de publicación mensual. El primero de ellos, Faith, ya está disponible. Lobo Feroz tendrá que investigar un brutal asesinato con imprevisibles consecuencias. Juégalo en **www.telltalegames.com**



EN LA RED

EL CARNAVAL DEL QUESO



La gente está desapareciendo en una feria local y el detective Harry Quamtum, acompañado de un alien y un robot, tendrá que descubrir lo que pasa.

jayisgames.com/games/harry-quantum-3-cheese-carnival/

VUELVE GABRIEL KNIGHT



Para celebrar su 20 Aniversario, Activision y Jane Jensen están haciendo un remake del clásico «Gabriel Knight: Sins of the Fathers», con nuevos gráficos HD y retoques en la jugabilidad.

www.gabrielknight20th.com

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «HEARTHSTONE»

HEARTHSTONE, EL AS EN LA MANGA DE BLIZZARD

¿Que «WoW» ya no es lo que era? ¿Que los juegos de cartas son minoritarios? Pues si Blizzard dice que no, es que no.

A finales de Marzo, en la PAX, Blizzard aprovechó para presentar «Hearthstone: Heroes of Warcraft» un juego de cartas online que sería gratuito para Mac, iPad y PC, y muy fácil de jugar. Desde entonces, su popularidad ha ido creciendo y, aunque todavía se encuentra en fase de beta, «Hearthstone» ya es uno de los fenómenos más sorprendentes del año. Incluso la liga de e-sports ESL España ha organizado un campeonato basado en este juego. ¿Cómo puede un juego de rol de cartas arrasar así? Responder a eso es fácil, porque es un juegazo, porque reproduce las batallas PvP de «World of Warcraft» o porque lo ha diseñado Blizzard... ¿Con cuál te quedas? Todas valen. Pero algo especial sí que tiene, Blizzard no consiguió el mismo éxito con anteriores juegos de cartas.



Blizzard ha realizado recientes ajustes para equilibrar la jugabilidad, introduciendo nuevas recompensas, un interfaz mejor y mejoras sociales.

¿Rol en cartas?

A muchos de vosotros, no vamos ahora a descubriros los "card battle games"... Pero seguro que también hay quien no sabe muy bien de qué va esto. Es un muy simple, las cartas definen las acciones y las habilidades de los personajes, lo que define el resultado de los enfrentamientos... A partir de ahí, dependiendo del juego, las regrlas pueden diferir y complicarse mucho, e incorporar elementos de rol o de estrategia, como en «Magic: The Gathering», «Card Hunter», Marvel: War of Heroes», «Pokèmon»...



Battle.net es la plataforma para iniciar partidas en desde un PC o un IPad.

El caso de «Hearthsone» no es precisamente de los más complicados. Quedas con un amigo para un duelo y creas mazos de cartas en torno a uno de los héroes de las nueve clases de "Warcraft". Al final, el ganador puede hacerse con unas cuantas nuevas cartas poderosas. Pero detrás de esta sencillez, con unas cuantas recompensas y detalles geniales resulta muy adictivo. Tienes que pobarlo: **eu.battle.net/hearthstone/es/**

DLC EN DESCARGA

ROL COOPERATIVO O SOLITARIO EN «IESABEL»



Si tienes una panda de hasta siete amigos y a todos os gusta el Rol «Iesabel» es un formidable juego para reuniros... Pero si no es el caso y tú eres más de «Diablo» -pero no acaba de convencerte la mecánica de la tercera entrega-, «Iesabel» es la respuesta a tus plegarias. Se trata de un hack & slash con una factura técnica impecable y que ofrece una larga campaña individual.

» **www.iesabel.com**

DUELOS EN LA ARENA DE «LEGENDS OF ATHEREUS»



«Legends of Athereus» te va a interesar... ¿Has probado tu suerte con la espada en «The Witcher 2» y has salido victorioso de la Arena? Entonces tu nuevo desafío está en la recreación del mundo antiguo de este juego que profundiza en las reglas de la esgrima con un sistema de combate directo. Contempla numerosas variables y habilidades que irás desarrollando Está disponible en Steam por 27,99 €.

» **store.steampowered.com**

MAGIA Y TECNOLOGÍA EN «PRIME WORLD»



Los estudios de Nival acaban de lanzar su free2play de rol «Prime World». Con títulos como «Blitzkrieg», «Silent Storm» y «Heroes of M&M V» es casi obligado echarle un vistazo a este juego, de entrada, gratuito. Nos introduce en un universo en el que te enfrentas en combates PvP y PvE con magia y tecnología y, al parecer nos permite construir nuestro propio castillo.

» **en.playpw.com**

¡EXTRAS!

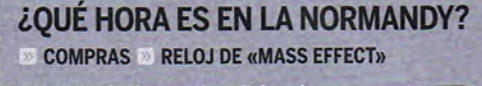


FIGURA DEL WARRIOR KNIGHT

» COMPRAS » «DARK SOULS II»

From Software y Namco Bandai preparan el lanzamiento de «Dark Souls II» para 2014, pero recientemente han confirmado una edición de coleccionista que incluirá la detallada figurita de 12" del Warrior Knight. ¡Una pasada! Hay que confirmar si tal edición saldrá en PC o si se podrá comprar por separado. ¡Crucemos los dedos!

www.darksoulsii.com



¿QUÉ HORA ES EN LA NORMANDY?

» COMPRAS » RELOJ DE «MASS EFFECT»

La tienda de merchandising de «Mass Effect» se ha convertido en un filón para BioWare, pero es que la saga despierta pasiones. Lo último es el "SR2 Navigator Watch" un reloj de pulsera que puedes ya reservar y que tiene un coste de 300 $ nada menos. Está fabricado con los mejores materiales y sólo se harán 500. Desde luego, buena pinta sí que tiene.

www.biowarestore.com

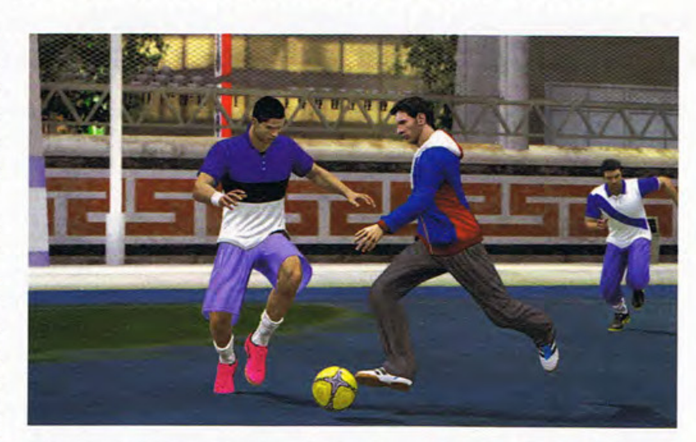
DESCARGAS » FIFA FUTSAL 13 PARA «FIFA 13»

FÚTBOL CALLEJERO

En marzo de 2012, EA lanzó el cuarto «FIFA Street» en consolas. ¿Te gustaría poder disfrutar del fútbol así, en PC?

Gracias a un grupo de aficionados, ahora será posible disputar partidos callejeros en «FIFA» porque han creado un fantástico mod que traslada nuestros partidos habituales de fútbol a las canchas callejeras.

Con el nombre de "FIFA Futsal 13", el mod convierte «FIFA 13» en un título similar al «FIFA Street» de consolas. Podemos competir en partidos de siete contra siete, utilizar balones clásicos del fútbol sala o los normales que se utilizan en los partidos callejeros y hasta cambiar la ropa de nuestros futbolistas habituales por prendas más "mundanas", como chándales o pantalones cortos. Además, se han incluido efectos gráficos que mejoran la apariencia del sudor, cánticos y marcadores de estilo callejero, e incluso 10 estadios muy conocidos de fútbol sala, por si nos cansamos de jugar al aire libre. Y todo ello utilizando los futbolistas del «FIFA 13», es decir Messi, Cristiano Ronaldo, Casillas... Si quieres probarlo: **www.fifa-infinity.com/fifa-13/fifa-futsal-13/**



El mod FIFA Futsal 13 es una excelente oportunidad para cambiar de aires y disputar, por ejemplo, un Madrid-Barça en plena calle o quizá en una modesta cancha de fútbol sala. ¿Un pardidito?

MODS EN DESCARGA

MÁS HIP-HOP EN TU NBA



¿Aún no has comprado «NBA 2K14» pero quieres escuchar más hip-hop? El mod "NBA 2K14 Soundtrack Music", permite añadir algunos temas elegidos a «NBA 2K13» y unas cuantas canciones más. En la web hay otros mods interesantes.

» **www.nba2k.org**

PARCHE PARA «PES 14»



Los chicos de pesoccerword no pierden el tiempo. Ya han lanzado un parche para «PES 2014» que permite añadir, entre otras cosas, los nombres y emblemas reales de los equipos, entre otras cosas.

» **pesoccerworld.com (Parche 1.0 para «PES 14»)**

VELOCIDAD

ACTUALIDAD / DESCARGAS » «GAS GUZZLERS EXTREME»

MÁS DUELOS ACELERADOS



El año pasado Gamepires sorprendió a los amantes del volante con «Gas Guzzlers». Ahora nos llega su nueva edición extrema

Espectacular y muy divertida, la nueva entrega «Extreme» incluye 7 modos de juego, -incluyendo multijugador- 12 armas, 18 coches, y una IA de lo más obstinada.

Los estudios indie Gamepires confiaron en la plataforma de Valve, Greenlight para dar a conocer su juego «Gas Guzzlers». La cosa funcionó bastante bien y, unos meses después, nos llegó una edición muy bien localizada al Castellano de manos de FX Interactive.

Muchas millas

Sin grandes ambiciones, el juego nos encantó. Carreras de velocidad y combate de lo más gamberras, con una tecnología más que digna y una física impecable. Ahora, la nueva entrega, «Gas Guzzler's Extreme», acaba de llegar a Steam y como era de esperar, es aún más brutal y vertiginosa. Basta con que le eches un vistazo a los vídeos para hacerte una idea de su espectacularidad, pero es que además está repleto de contenido, vehículos, circuitos, armas y humor. Cuesta 22,99 € y puedes encontrar más detalles en su web: **www.gamepires.com**

VELOCIDAD EN DESCARGA

HOT WHEELS: EL MEJOR...



Tal y como está la F1, como para tomarse las carreras en serio. Si buscas desafíos variados al volante, en «Hot Wheels: el Mejor Piloto del Mundo» los tienes por decenas y en Castellano por 28 €.

» **www.hotwheels.com**

URBAN TRIAL FREESTYLE



No siempre hay que limitarse a un circuito para disfrutar la velocidad. En «Urban Trial Freestyle» puedes hacer locuras en el campo y la ciudad sin temor a las multas, por 14 €.

» **store.steampowered.com**

ACTUALIDAD » «S.K.I.L.L. SPECIAL FORCE 2» Y «TACTICAL INTERVENTION»

FPS MASIVOS Y FREE2PLAY PARA CALENTAR EL INVIERNO

«S.K.I.L.L. Special Force 2» y «Tactical Intervention» quieren hacerse un hueco en los MMOFPS antes de que llegue «Warface»

Los aficionados a los shooters online seguimos tenemos puestas grandes expectativas en «Warface», recién lanzado. Pero el género sigue recibiendo novedades. Acaban de estrenarse dos bastante notables: «S.K.I.L.L. Special Force 2» y «Tactical Intervention». El primero destaca por sus gráficos de gran calidad, y el segundo, por llevar la firma de uno de los creadores del mítico «Counter-Strike».

Acción online espectacular

«S.K.I.L.L. Special Force 2» promete ser tan bueno como su predecesor pero con algunas mejoras. Sus credenciales se resumen en: free2play, jugabilidad realista y unos gráficos estupendos. No es tan espectacular como el deseado «Warface», pero sí que llama la atención por el buen uso que hace del Unreal Engine 3. Mención aparte merecen sus escenarios, con diseños desafiantes y ambientaciones tan atractivas como, por ejemplo, un dojo japonés. Además, está traducido. Puedes descargarlo en: skill.gameforge.com

Con el estilo de «Counter-Strike»

En cuanto a «Tactical Intervention», desde el primer momento se nota su parentesco con «Counter-Strike», sobre todo por el tacto de los controles, pero muestra diferencias que lo hacen interesante. La más comentada es la misión de conducción, en la que un equipo tiene que escoltar a un vip a lo largo de un trayecto de carretera alpina, mientras que el otro debe acabar con él. Los jugadores se dividen en conductores y tiradores. Ciertamente los gráficos, son modestos pero la idea es original y divertida. Si te gusta «Counter-Strike», deberías probar «Tactical Intervention». Es free2play y lo tienes aquí: **store.steampowered.com/app/51100**

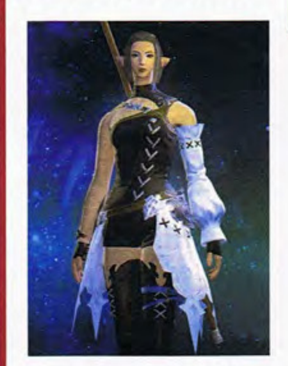


100.000 jugadores se apuntaron en su día a la beta de «S.K.I.L.L. Special Force 2», una cifra que augura éxito.



La fase de conducción y tiroteos es una de las ideas más innovadoras incluidas en «Tactical Intervention».

EL PERSONAJE



Me encontrarás en el servidor Phoenix del renovado universo fantástico de Final «Fantasy XIV: A Realm Reborn». Soy una Elezen del clan Wildwood. Como todas las Elezen, por mi altura y belleza podría ser modelo de pasarela, pero he preferido dedicarme a buscar fortuna y gloria en Eorzea.

Mi clase principal es lancera, disciplina en la que he alcanzado el nivel 16. Mi plan es alcanzar el 30 para después centrarme en las habilidades de marauder hasta llegar al nivel 15, y así acceder a la especialidad de dragoon.

Empecé a jugar el día en que se inauguró «A Realm Reborn». ¿Por qué tengo entonces un nivel tan bajo tanto tiempo después? Pues porque durante las primeras semanas los servidores estaban tan abarrotados, que la cola de espera para entrar me desesperaba y desistía.

Todavía estoy en Gridania. No quiero salir al exterior hasta haber realizado todas las misiones secundarias. Actualmente estoy haciendo las de Little Solace, en East Shroud. Con el Gil que consiga por aquí creo que ya tendré suficiente para comprarme un chocobo.

¡SIGUE JUGANDO!

NUEVAS AVENTURAS EN LA TIERRA MEDIA

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «HELM'S DEEP» PARA «LOTRO»



El 28 de octubre sale la expansión «Helm's Deep» para «El Señor de los Anillos Online». El nuevo contenido estará centrado en el Abismo de Helm, el lugar donde tuvo lugar la Batalla de Cuernavilla, en la que Legolas, Aragorn, Gimli y los Rohirrim se batieron contra las hordas de Uruk-hai y dunlendinos a las órdenes de Saruman. Como siempre en este juego, la expansión viene en varias versiones: la básica cuesta 35,99 Đ, y la Premium sale por 53,99 €. Más información:

www.lotro.com/en/helmsdeep

«WARFRAME» RECIBE NUEVO CONTENIDO

ACTUALIDAD » ACTUALIZACIÓN «SHADOW OF DEAD» PARA «WARFRAME»



«Warframe» celebra sus primeros seis meses en activo con la actualización 10. De nombre «Shadow of Dead», viene con contenidos de todo tipo: los nuevos warframes Nekros y Mag Prime, un centinela, un set de mapas ambientado en la nave abandonada Orokin, armamento, más opciones para la base Grinner y la ampliación de los duelos mediante los cónclaves, unos lugares donde es posible luchar 1v1 y 2v2 sin necesidad de pertenecer al mismo clan. Más información:

www.warframe.com/news/update-10-shadows-dead

¡Tienes la palabra!

¿Quién iba a pensar que una sencilla versión del "Scrabble" de toda la vida se iba a convertir en uno de los juegos más populares en las tiendas de apps? Pues algo debe tener eso de juntar letras, ¡porque no es el único!

Para los usuarios de juegos más veteranos puede resultar a veces extraño el enorme éxito que alcanzan en las tiendas de apps juegos que, al menos sobre el papel, son tan sencillos que si aparecieran en PC seguramente no les dedicaríamos un segundo vistazo. Pero si ponemos todo en contexto, no es difícil comprender el atractivo de un juego que puedes jugar en la cola del "Super", que no requiere más que una parte de tu atención y al que puedes dedicarle nada más que un par de minutos y dejarle aparcado hasta tener otro rato libre. Añádele a la ecuación la posibilidad de competir contra los amigos, que normalmente se trata de juegos gratuitos y que sus reglas las conoce todo el mundo y el misterio de su abrumadora popularidad queda resuelto. ¿Te quieres apuntar tú también al tren? Pues aquí te traemos algunos de los mejores títulos con los que hacerlo.

APALABRADOS





Si has jugado alguna vez a "Scrabble" entonces no necesitas más explicación; si no es así te explicaremos que éste es un juego en el que a partir de siete letras al azar debes formar palabras que encajen con otras sobre un tablero (como si de un crucigrama se tratase) con el fin de obtener más puntos que tus oponentes. O sea, un juego increíblemente sencillo al que cualquiera puede jugar. Añádele que tiene una versión gratuita y un modo multijugador por turnos que te permite competir contra montones de amigos cuándo y dónde quieras y lo que te queda es uno de los mayores éxitos de a App Store de todos los tiempos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 29MB / 13MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Etermax
- **Web:** *www.apalabrados.com*

ATRIVIATE

iOS

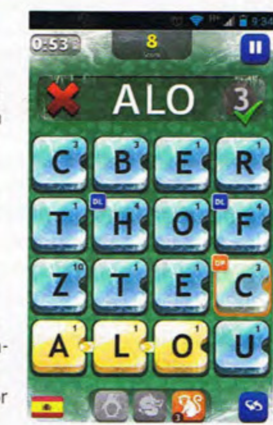


Otro caso similar al de «Apalabrados» en el que se versiona un juego popular (en este caso el "Trivial Pursuit") haciéndolo suficientemente sencillo y accesible para cualquier tipo de público. Una vez más, el secreto de su éxito radica en su estupendo multijugador asíncrono (tu oponente y tú os vais turnando cuando podéis, sin ninguna limitación de tiempo) y, por supuesto, su competitivo precio, y es que, por 0€, ¿quién no se anima a responder unas preguntas? Y, como con el resto de juegos que aparecen en estas páginas, ándate con ojo, porque engancha que da gusto.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratuito
- **Tamaño:** 9,3MB / 4,3MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Telltale Games
- **Web:** *www.triviados.net*

MEZCLADITOS

iOS



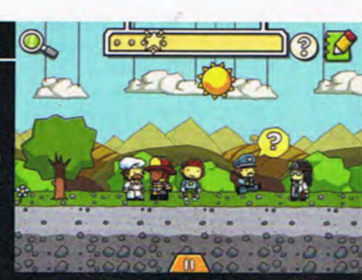
Lo que «Apalabrados» es a "Scrabble", «Mezcladitos» es a «Boogle». Quizá te suene menos que el anterior, pero es un juego clásico en el que tras tirar 16 dados con letras en sus caras, se colocan en una cuadrícula 4x4. A continuación tienes que crear la mayor cantidad de palabras posible combinando letras adyacentes unas a otras. Y por supuesto, cuenta on su correspondiente modo multjugador asíncrono, versión de prueba gratuita e incluso la posibilidad de jugar contra oponentes de otras plataformas (como Facebook), lo que es un aliciente nada desdeñable.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 43,1MB / 20MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Etermax
- **Web:** *www.mezcladitos.com*

UNA AUSENCIA TRISTE



Si tenemos en cuenta el éxito de los juegos de palabras en las plataformas portátiles, resulta especialmente curioso que un juego tan original (incluso se podría decir que revolucionario) y apasionante como «Scribblenauts» no acabe de ver una versión para Smartphone o tablet como Dios manda. Y sí, es cierto que existe la app «Scribblenauts Remix», y no está nada mal, pero está en inglés, y en este juego el idioma es fundamental (recordemos que en este juego cualquier nombre que escribas se convierte en un objeto de verdad que puedes utilizar para resolver los puzzles que se presentan, así que ya puedes imaginar el nivel que exige). Tal y como está disponible se puede considerar una buena forma de practicar tu inglés y mejorarlo, pero cuesta entender que no se aproveche la traducción que ya existe del juego y que se utilizó en las portátiles de Nintendo. ¿Quién asume el reto?



ÚLTIMAS NOVEDADES

¡Los Rabids asaltan tu tablet!

Ubisoft acaba de anunciar que el nuevo juego protagonizado por los conejos más locos del mundo de los videojuegos, «Rabbids Big Bang» estará disponible a partir del 17 de octubre para iOS, Google Play y Amazon, a un precio de 0.89 €.



Carreras románticas

Namco Bandai ha presentado «Rakoo's Adventure», un divertido juego de carreras en el que el protagonista se enfrenta a todo tipo de peligros en busca de su media naranja. El juego ya está disponible para iOS por 0,79 € y se ha anunciado también una versión de Android para "muy pronto".



Más vale tarde...

Aunque sea con varios años de retraso con respecto a su versión de IOS, los usuarios de Android ya puede disfrutar en sus dispositivos del excelente «Hero Academy», el fantástico juego de combates tácticos por turnos desarrollado por Robot Entertainment.

Multijugador para XCOM

2K ha lanzado una actualización para «XCOM: Enemy Unknown» para iOS que incluye entre otras mejoras, el esperadísimo modo multijugador asíncrono, así como nuevos marcadores multijugador para iPhone, iPad y iPod touch.



SPELLING MILLONAIRE 2 — iOS



En este caso lo que se pone a prueba es el nivel de tu vocabulario en la lengua inglesa, pero de una forma, como en todos los casos anteriores, sencilla y accesible. Y es que el desafío consiste en enfrentarse a una palabra (inglesa) y decidir si está bien o mal escrita. Si aciertas sumas puntos y sigues jugando, si fallas, debes volver a empezar. La ausencia de un modo multijugador le resta puntos, sin duda, pero la abundancia de opciones y los rankings mundiales con los que compararte lo convierten en una opción a tener muy en cuenta.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 34,4 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** PlayShore
- **Web:** *www.playshore.com/es*

4 FOTOS 1 PALABRA — iOS



El nombre de este juego lo dice prácticamente todo por lo descriptivo que es, y es que se trata, ni más ni menos, que de encontrar la palabra que define lo que tienen en común cuatro imágenes que se muestran juntas en la pantalla. Para ayudarte, el juego te ofrece un montón de letras entre las que están las que necesitas, así como el número de letras necesarias. Tiene el inconveniente de que para cargar las imágenes necesita estar conectado de forma constante a Internet, pero a cambio, se trata de un juego variado, entretenido y sencillo a más no poder. ¿Te animas a echar una partidita rápida? Es realmente divertido.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 42,1MB / 17MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** LOTUM
- **Web:** *www.lotum.de*

Hace 10 años

Los espectaculares títulos de acción y estrategia, con la nueva tecnología de DirectX 9 captaban la máxima atención.

Con todo el verano de 2003 por delante, los juegos del número 102 iban a tentarnos con pasar muchas horas a la sombra frente a nuestros ordenadores, con argumentos que podían competir con el Sol y la playa. Pero los títulos más prometedores no llegarían hasta el siguiente otoño. De todos ellos, protagonizando nuestra portada, «Max Payne 2: The Fall of Max Payne» era de los más deslumbrantes.

Max cayó para elevarse

Dos años atrás, Remedy Entertainment había coseguido hacer del primer «Max Payne» un juego muy significativo e influyente en el género de la acción. Le hubiera bastado con aprovechar su inercia, para la continuación...

Pero de eso nada. Con gran audacia, Remedy rompió con la imagen del protagonista en la primera entrega. «Max Payne 2» conservaba el "tiempo bala" y se presentaba con una acción igual de intensa, pero la historia adoptaba un tono más dramático y su protagonista se transformaba en un viejo poli, maduro y desgastado. El juego era, además, un homenaje al cine negro, con un sublime diseño artístico sustentado en una formidable tecnología.

En «MotoGP 2», Climax desarrolló un juego de motos formidable como no se conocía.

Pero «Max Payne 2» aún estaba lejos y el presente inmediato de aquel Julio de 2003 nos traía muchos títulos interesantes y divertidos por jugar.

Motos, héroes y crímenes

Nuestro juego del mes fue «Rise of Nations», donde Microsoft y Big Huge Games reunían lo mejor de la estrategia en un juego convencional pero impecable, uno de los últimos grandes del género en su era de las 2D.

Los ecos mediáticos del cine y la tele nos trajeron «The Hulk», –coincidiendo con la peli "Hulk" dirigida por Ang Lee– así como los primeros casos basados en la serie "CSI" en clave de aventura, y la acción de «Star Trek: Elite Force II». También logró su impacto el realista «MotoGP 2», entrega que consiguió consolidar la serie... Las guías de «Vice City», «Vietcong» y «Enter the Matrix» concluían las páginas de MM 102.



¡«Rise of Nations» hizo historia! El juego de Big Huge Games no inventaba nada, pero era sólido, enorme y fácil de jugar.

MICROMANÍA 102, TERCERA ÉPOCA

La portada de Julio de 2003, dedicada a «Max Payne 2», fue única y característica por su arte en blanco y negro. Y es que el juego no merecía menor protagonismo, pese a la presencia de grandes títulos como «Rise of Nations».

VIEJO Y NUEVO MAX PAYNE

El personaje que da nombre a la saga de acción de Remedy sufrió una transformación «Max Payne 2». Sami Järvi (Sam Lake) –el guionista– había "prestado" su imagen para encarnar al primer Max Payne. Pero en la segunda entrega veíamos a un protagonista más maduro (el actor Timothy Gibbs), un policía atormentado por los recuerdos de su familia perdida, y enfrentado a sus sentimientos por su –ahora aliada– Mona Sax.





LucasArts, in memoriam



Hace pocos meses asistimos al cierre de LucasArts, la división de juegos de LucasFilm, como consecuencia del acuerdo de adquisición de esta última por parte de Disney. Con ello, fueron cancelados –según hemos sabido– los proyectos del prometedor «Star Wars 1313» y del remake de «El Día del Tentáculo». Una lástima, sí. Pero hoy cabe recordar a LucasArts en uno de sus grandes momentos. Hace una década se presentaba con una batería de títulos imponentes en nuestra revista.

Regreso a los clásicos

En un reportaje en exclusiva, visitábamos los estudios de LucasArts para conocer proyectos como el regreso de las aventuras «Sam & Max» y «Full Throttle», del "simulador" «Secret Weapons...» y por supuesto, de Star Wars, con los geniales «Knights of the Old Republic» y «Jedi Academy».

DIRECTX 9.0, EL GRAN SALTO

Microsoft había hecho de su API (Interfaz de Programación de Aplicaciones) un estándar compartido por todos los juegos en PC bajo Windows. Pero desde 1998, DirectX pasó de ser un ámbito de entendimiento a una referencia ineludible en 2003, con DirectX 9.0. El nuevo API ofrecía soporte a los avances tecnológicos de los juegos de PC, en aspectos como el vídeo, el sonido, los periféricos de control y, sobre todo, los gráficos 3D.

› **Echábamos un vistazo** a los primeros juegos bajo DirectX 9, con títulos como «Far Cry», «Deus Ex 2» o «Rome: Total War».

› **Pero mucho más** estaba por llegar y DirectX 9.0c sigue vigente hoy en infinidad de títulos, en plena era de DirectX 11.



Los reportajes de «Max Payne 2» y «LucasArts», junto a las reviews y previews ocupában el grueso de aquellas páginas... Pero entre unas cosas y otras, también quisimos ofreceros interesantes paradas, con nuevos datos sobre juegos muy esperados y algo de ayuda en los ya lanzados.



Star Wars, universo en expansión

El Rol iba a ser caballo de batalla de una nueva generación de juegos de Star Wars. BioWare desarrollaba el exitoso JDR «Knights of the Old Republic», mientras que S.O.E. se hacía cargo del menos acertado «Galaxies».

Guía para una vida criminal



El inmenso entorno sandbox de «GTA Vice City» estaba ricamente sembrado de tramas y misiones, así que necesitamos una segunda parte de la guía iniciada el mes anterior para descubrir el principal hilo argumental del juego.







Primeras pantallas de la mejor acción

Algunos de los grandes de la acción en los próximos meses se dejaban ver coquetamente, exhibiendo estupendos gráficos a la última. Todos se servían de DirectX 9 para conquistarnos, pero eran muy diferentes. «Painkiller» era el más fantástico, pero también el más convencional, con una sucesión lineal de misiones. «Far Cry» y «STALKER» en cambio, explotaban más la idea del libre albedrío.

Hace 20 años

Los arcades vivían su última gloria, el rol iba madurando y la simulación despegaba... Pero el género daba igual con los títulos mediáticos.

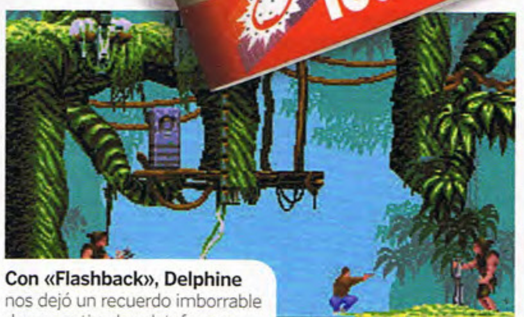
MICROMANÍA 63, SEGUNDA ÉPOCA

La peli de Steven Spielberg iba a arrasar en taquilla y venía acompañada de un notable videojuego al que le dedicamos nuestra portada. Con él compartían protagonismo «Prince of Persia», «Flashback» y la feria C.E.S.

Agosto, –en pleno verano de 1993– no debía parecer el mes más propicio para crear expectación, pero eso no intimidó a la Universal, que preparaba el estreno de "Parque Jurásico" por todo lo alto. Tras el éxito de la novela de Michael Crichton y con Steven Spielberg como director, estaba cantado que aquella iba a ser la peli del año. Nosotros dirigíamos nuestra atención al juego «Jurassic Park» que Ocean estaba desarrollando al mismo tiempo. En él descubrimos un híbrido con elementos de los JDR con perspectiva isométrica y la acción en primera persona que «Doom» había puesto tan de moda. ¿Tal vez pretendía abarcar demasiado? Eso estaba por ver... El juego seguía los acontecimientos del film, lo que impedía dar a conocer muchos detalles.

Clásicos imortales

De vuelta al presente, por fin podíamos jugar a «Prince of «Persia 2: The Shadow & The Flame». Brøderbund, con Jordan Mechner al frente, volvía a ponernos en el turbante del príncipe para vivir "Las Mil y Una Noches" en una arcade soberbio. ¡Era tan parecido al primero y, al mismo tiempo, tan distinto..! Un arcade de plataformas, al fin y al cabo, pero lleno de magia, con una historia cautivadora, acción trepidante, puzles endiablados y una mala sombra de aquí te espero. No en vano, la saga pervive casi hasta nuestros días.

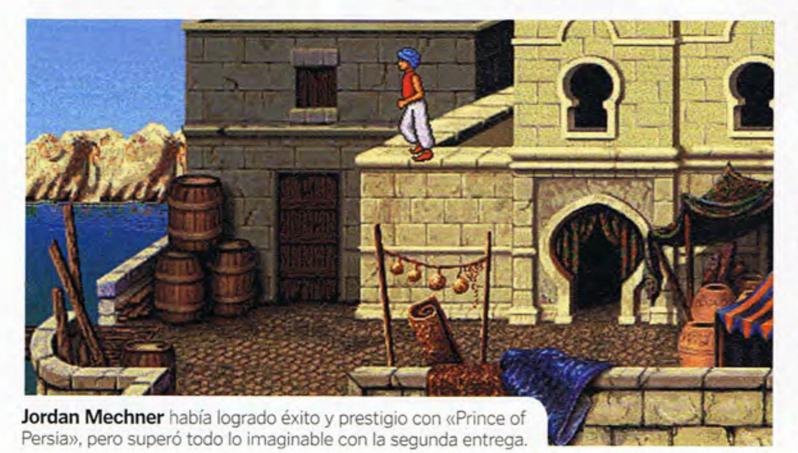

Con «Flashback», Delphine nos dejó un recuerdo imborrable de su cautivador plataformas.

Otro grande de las plataformas fue el futurista «Flashback» de Delphine, un viaje apasionante para recuperar los recuerdos borrados de Conrad... De él no nos olvidamos y 20 años después podemos jugar la continuación desarrollada por Vectorcell y Ubi.

Simulación y aventura

Novalogic nos ponía a los mandos del helicóptero RAH-66 en «Comanche» con su tecnología Voxel Space, mientras que Origin, con Chris Roberts, nos convertía en el piloto buscavidas del estupendo «Strike Commander».

Por su parte, los amantes del rol tenían ese verano en «Ultima VII» una cita ineludible con Lord British.


Jordan Mechner había logrado éxito y prestigio con «Prince of Persia», pero superó todo lo imaginable con la segunda entrega.



EL REINO DE LORD BRITISH

Si te adentraste en las mazmorras de «Ultima VII» pudiste conocer a Lord British, el "alter ego" del creador de la saga y, tal vez, le diste muerte con la Espada Negra. El genial y excéntrico Richard Garriott, fundador de Origin Systems, podía permitirse eso y más.

En los últimos años, después del fallido MMO «Tabula Rasa», ha vuelto a la carga con un exitoso proyecto en Kickstarter: «Shroud of the Avatar».



Era fácil dejarse atraer por los títulos que ocupaban las páginas de los reportajes, los análisis y las previews. Pero entre las páginas de actualidad, había grandes noticias que tal vez muchos pasaron por alto. Las soluciones completas, en cambio, tenían su público asegurado.

A tortas... o a tiros contra la máquina



En la sección Arcade Machine nos fijábamos en las máquinas más populares de los salones recreativos.

El título estaba en juego

«Title Fight» era casi el único juego que te permitía ganarle a una máquina a puñetazos. Se trataba de un simulador paródico de boxeo, pero que resultaba bastante riguroso dentro de lo que cabía esperar. Permitía enfrentarse a la ROM o a otro jugador en la máquina original SEGA System 32. Aunque, seguramente, a tu barrio sólo llegó una máquina arcade estandar adaptada para el juego.



El "shooter" en vídeo

«Crime Patrol» se sumó al filón de los juegos de American Laser Games, en los que usabas una pistola para apuntar directamente a maleantes y terroristas, (actores digitalizados). Al año siguiente, gracias los CD, «Crime Patrol» fue adaptado a consolas y PC.

UNA VISITA AL C.E.S. DE CHICAGO

Después de ofrecer algunos avances el mes anterior, y ya de regreso, podíamos relatar nuestras impresiones sobre el recién celebrado Cosumer Electronics Show en su edición de Chicago –la otra era en Las Vegas– con grandes novedades.

› **Los videojuegos eran protagonistas de la feria** y prácticamente todas las compañías estaban presentes para enseñarnos sus novedades. Entre los títulos más buscados por los pasillos estaban «Return to Zork» (Activision), «Mortal Kombat» (Acclaim) y «Privateer» (Origin).

› **La tecnología también daba pasos significativos en aquel C.E.S.** El CD-ROM ya era el formato más popular y estaba definitivamente introducido, mientras que la consola 3DO de Panasonic atraía todas las miradas. Mucho más experimental era el visor de Realidad Virtual SEGA VR.



Grandes títulos en preparación



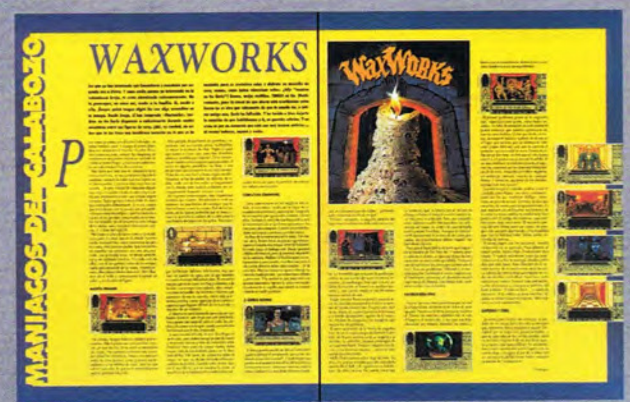
Las páginas de actualidad estaban cargadas de noticias importantes, como los anuncios de «Space Hulk» (Electronic Arts), una nueva entrega de «Alone in the Dark» (Infogrames) que ya estaba en marcha, o la llegada de genial «Syndicate» (Bullfrog).

La mejor ensalada de puzles



Con «Bill's Tomato» Psygnosis nos desafiaba en puzles de física que podían volverte loco... Para echaros una mano, explicábamos visualmente cómo resolver algunos de ellos y ofrecíamos unos cuantos passwords para que nadie se atascase.

Horror en la mansión de tío Boris



Además de mostrar espeluznantes imágenes, «Waxworks» era un juego de aventura y rol muy difícil. Nuestro maniaco del calabozo, Ferhergón, debió sudar tinta para ofreceros una solución tan completa y paso a paso, pero lo consiguió, sin duda.

¡Desata el poder del Kraken!



RAZER KRAKEN 7.1

Es ya imprescindible contar con **sonido envolvente** para disfrutar plenamente de los escenarios 3D y de la acción de los juegos en PC, tal como fue diseñada. Si no quieres perdértelo, un headset con sonido 3D suele ser la mejor opción, aunque el precio de estos periféricos puede dispararse. Considerando esto, el **Razer Kraken 7.1** es una opción muy interesante. Permite disfrutar de sonido 3D, pero por un precio razonable.

Razer combina en este headset el **probado** y elegante diseño de los modelos Kraken con un motor de **sonido 7.1 virtual muy eficiente**, capaz de recrear un entorno de sonido 3D en 360º de muy convincente y fácilmente configurable.

INTERÉS

●●●●●●●●●●

FICHA TÉCNICA

- **Headset:** Estéreo, con motor de sonido envolvente.
- **Sonido 3D:** Virtual con 7.1 canales
- **Auriculares:** Imanes de neodimio de 40 mm, con 30 mW de potencia.
- **Respuesta en frecuencia:** 20 Hz - 20 kHz (auriculares), 100Hz - 12 kHz (micro)
- **Micrófono:** Retráctil y flexible, con captación omnidireccional y silenciador.
- **Peso/Conector:** 340 g. / Cable, 2 m.
- **Precio:** 99,99 € (IVA incluido)
- **Web:** *www.razerzone.com/es-es/*

CONTENIDO

El empaquetamiento del Razer Kraken 7.1 es elegante y poco aparatoso. En la caja puedes encontrar gráficos y descripciones de las características del headset, en Inglés. Dentro, además de los auriculares, te encuentras con dos pegatinas con el emblema de Razer y una libreta con una guía de instalación rápida e instrucciones detalladas para registrarlo.



DISEÑO

Comparte el diseño del Kraken Pro, pero el micrófono retráctil ha sido mejorado y ofrece una respuesta en frecuencia más amplia, captando sonidos más nítidos. Los auriculares de neodimio de 40 mm con acabado en cuero resultan muy cómodos, y reproducen un sonido profundo y definido. El cable de 2 m cuenta con un trenzado y un conector chapado en oro.



SONIDO 3D VIRTUAL

Conectado a un puerto USB y mediante la aplicación Synapse 2.0 de Razer, el headset Kraken inicia un breve proceso de calibración para reproducir sonido 3D en 7.1 canales virtuales. El resultado es convincente. La aplicación también permite configurar diversos parámetros de sonido en los auriculares y en el micrófono para, por ejemplo, reducir el ruido externo.





Gráficos a tope y con frescura

SAPPHIRE R9 280X TOXIC 3GB GDDR5

» TARJETA GRÁFICA OC » Precio: 299 €
» Más información: Sapphire » *www.sapphiretech.com*

La nueva gráfica de AMD ya está disponible y la **GPU R9 280X** es, por ahora, la que ofrece un rendimiento máximo. En esta tarjeta de la edición Toxic, además, Sapphire introduce algunas mejoras como un sistema de **refrigeración de triple ventilador** (Tri-X) y una gestión de **alimentación en 10 fases** para sacarle el máximo partido mediante **overclocking.**

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Sensor óptico de nueva generación



ROCCAT KONE PURE OPTICAL

» RATÓN GAMING » Precio: 71,90 €
» Más información: Roccat » *www.roccat.org*

Roccat introduce una nueva variante del ratón Kone Pure, equipada con un **sensor Pro-Optic R3**, el más veloz de su clase que permite una ajuste de resolución de 400-4000ppp. Cuenta también con un una memoria de 576 KB para macros y un procesador de 32-bit. El **conmutador Easy-Shift** duplica las funciones de los 7 botones del ratón, mientras que la iluminación es personalizable.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Un clásico de Ferrari

THRUSTMASTER FERRARI - RED LEGEND EDITION

» VOLANTE Y PEDALES » Precio: 59,99 € » Más información: Thrustmaster » *www.thrustmaster.com*

Thrustmaster ha presentado un nuevo **conjunto de conducción verstátil** con licencia de Ferrari y es compatible con **PC y PlayStation**. El **Ferrari Racing Wheel Red Legend Edition** está equipado con una cómoda **empuñadura texturizada**, cambio de marchas por levas, 11 botones y un D-pad. Cuenta con autocentrado y **sensibilidad ajustable.**

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Potencia de proceso concentrada

ALIENWARE X51 ANDROMEDA R2

» PC DE SOBREMESA » Precio: Desde 1.098 €
» Más info.: Dell / Alienware » *www.dell.com/es/p/alienware-desktops*

Los equipos Alienware X51 ha sido actualizados a las nuevas versiones **Andromeda R2** con el equipamiento más avanzado. El tope de gama incorpora un procesador **Intel Core i7-4770K**, gráfica **GeForce GTX 760**, 8 GB de RAM DDR3, disco duro de 1 TB y Windows 8 64-bit.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Compacto, versátil y resistente al agua

CORSAIR RAPTOR LK1 GAMING KEYBOARD

» TECLADO » Precio: 34,99 €
» Más información: Corsair » *www.corsair.com*

Aunque se trata de un teclado gaming, el **Raptor LK1** resulta interesante por su sencillez y resistencia. Tiene un diseño delgado, respuesta **anti-ghost** y **teclas gaming, intercambiables** en negro o rojo (para cursores y WASD). Pero lo mejor es que tiene una estructura **resistente a líquidos** que filtra cualquier vertido.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Máquinas muy serias

MOUNTAIN WORKSTATION

» PC SERVIDOR » Precio: 2179 € (i7-E 4000)
» Más información: Mountain
» *www.mountain.es*

Mountain acaba de presentar sus nuevas Workstation, equipos orientados al área profesional, pero que también pueden adoptar el papel de PC de altas prestaciones. El Mountain Next-Gen i7-E 4000, por ejemplo, cuenta con un chip Core i7 4930K (Ivy Bridge-E), gráfica GTX 770, 8 GB de RAM y discos HDD y SDD. ¡Un maquinón!

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Pásate a la era del WiFi AC

D-LINK DSL-3580L

» Router WiFi » Precio: 159 €
» Más información: D-Link
» *www.dlink.com/es*

Si tienes un ADSL con gran ancho de banda en casa y quieres sacarle el máximo partido, el **DSL-3580L** de D-Link es uno de los routers más interesantes. Incorpora la nueva tecnología **Wireless AC a 1200 Mbps,** cuatro veces más rápido que el estándar "N" actual. Además es compatible con conexiones de **fibra óptica**.

INTERÉS ●●●●●●●●●○





Juegos bajo Android en la nueva tablet-consola

ARCHOS GAMEPAD 2

» TABLET-CONSOLA » Precio: 180 €
» Más información: Archos » *www.archos.com*

El fabricante Archos acaba de introducir su nueva **tablet táctil** Archos Gamepad 2. La resolución se incrementa a los **1280x800 píxeles** en su pantalla de 7" y cuenta con nuevos controles de pulsación. Está impulsada por un chip A9 y GPU Mali 400 con 2 GB de RAM. También tiene **WiFi y Bluetooth**.

INTERÉS ●●●●●●●○○○



Pantalla ultrapanorámica

LENOVO LT2934Z

» MONITOR » Precio: 829 € » Más información: Lenovo » *www.lenovo.com*

Poco a poco, van llegando nuevos monitores en formato ultrapanorámico 21:9. El modelo ThinkVision LT3934z acaba de ser introducido y está basado en una pantalla AH-IPS LED de **29 pulgadas**, con una **resolución de 2560x1080 píxeles**. Incorpora también una webcam, altavoces estéreo de 3W y conectores HDMI, MHL, DVI-D, VGA y USB 3.0 y 2.0.

INTERÉS

Gráficos a la última asequibles

CLUB 3D RADEON R7 260X ROYALKING

» TARJETA GRÁFICA » Precio: 137,90 €
» Más información: Club 3D » *www.club-3d.com*

La nueva generación de gráficos AMD contempla una amplia gama y la **GPU R7 260X** es una **variante equilibrada, muy potente** pero con un precio ajustado en la gráfica de Club 3D. Cuenta con **2GB** de memoria GDDR5 y soporta las tecnologías más avanzadas (AMD TrueAudio, DirectX 11.2, 4K, etc.).

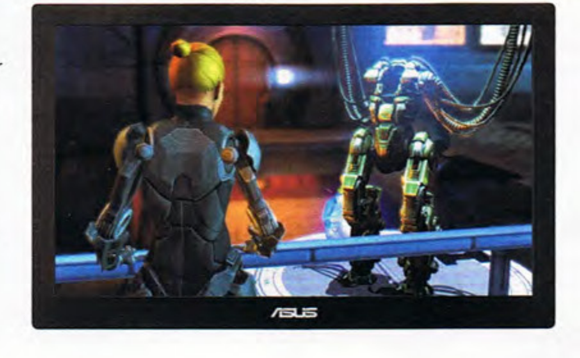
INTERÉS

Monitor por USB

ASUS MB 168

» MONITOR » Precio: 195 € » Más información: ASUS » *www.asus.com/es*

ASUS acaba de presentar el monitor MB 168, que **sólo requiere de una conexión USB** para reproducir imágenes. Se trata de una pantalla **LED de 15,6"** con un perfil de 8 mm y un peso de 800 gramos. El MB 168 soporta resoluciones de hasta **1920x1080 píxeles**. Puede complementar a los equipos ASUS Zenbook o a un barebone.



INTERÉS

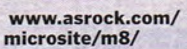


ASROCK M8



El sorprendente **ASRock M8** -que puedes ver en **micromania.es**- confirma su comercialización en España. Se trata de un equipo barebone avanzado, basado en una placa **mini-ITX** y equipado con sonido 3D, WiFi, Bluetooth y **gráfica de doble slot.**

www.asrock.com/ microsite/m8/



GIGABYTE BRIX PROJECTOR



Al miniPC Brix recientemente acutalizado, Gigabyte añadirá una nueva **variante equipada con un videoproyector.** El Brix Projector ofrecerá iluminación LED con resolución de 854x480 píxeles en una proyección de 7 a 85 pulgadas.

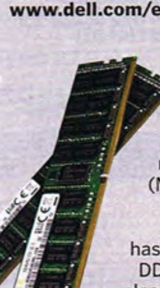
www.gigabyte.com

DELL ULTRASHARP U3014

El fabricante Dell acaba de presentar su monitor **LED UltraHD de 30"** anunciado hace pocos meses (1600$). La pantalla Ultrasharp U3014 con resolución de **2560x1600** se lanzará en el primer trimestre de 2014 y llegará acompañada de variantes de 27" (1000$) y 24" (600 $) con las mismas especificaciones técnicas.

www.dell.com/es/

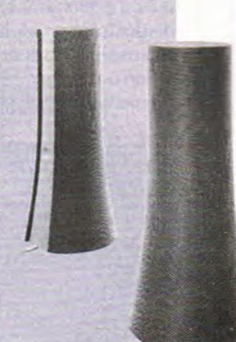
MEMORIA DDR4 EN CAMINO



Una nueva generación de memoria se está ya fabricando (Micron, Samsung). La memoria DDR4 empezará llegando con módulos de 16 y 32 GB y serán hasta un 25% más rápidas que las DDR3. Ahora, falta desarrollar las placas que soporten este estándar.

www.samsung.com

LOGITECH BLUETOOTH SPEAKERS Z600



Si buscas unos altavoces que puedas compartir con varios dispositivos, los Z600 de Logitech pueden ser la solución. Gracias a la **conexión inalámbrica Bluetooth,** los Z600 admiten **hasta 3 dispositivos,** (PC, tablet, móvil...) y además tienen un diseño muy atractivo.

www.logitech.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD



Ya ha llegado «F1 2013», y la mejor manera de jugarlo, también. Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	94 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.659 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

APOYO TÁCTICO Y DISEÑO ADAPTABLE

El S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz introdujo algunos conceptos nunca explorados antes en los teclados gaming, como su **disposición modular y adaptable.** El **S.T.R.I.K.E. 5** ofrece eso mismo. No cuenta con el sofisticado panel VENOM pero sí con un módulo con **pantalla E.Y.E.** OLED que cubre muchas funciones gaming y resulta muy últil. El precio es de 159 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS Z87-A

137,90 € · Más información: ASUS · www.asus.com

Como era de esperar, los nuevos chips Haswell requieren un nuevo socket (1150) y nuevo chipset Intel (Z87), así que ya hay un montón de modelos nuevos con estos requisitos. El básico de ASUS es uno de los más equilibrados. Admite hasta 32 GB de RAM, cuenta con 3 PCIe, 4 slots para RAM, 6 SATA, 4 USB 3.0, salidas HDMI. Por supuesto, tiene sonido HD integrado (Realtek ALC892) y soporte de red.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

PROCESADOR

AMD FX-8120

137,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

969 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

239,90 € · Más información: MSI · es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y, esta versión de MSI, incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

64 €
Más información: Zalman
www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

384 €
Más información: Cooler Master
www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX. Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

142 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 96,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 4670K

- 207,90 € » Más información: Intel » www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante moderado. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



SAPPHIRE R7 260X 2GB OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU R7 260X de la nueva generación de AMD se sitúan en la gama media y ofrece un alto rendimiento y cierta capacidad de overclocking. Soporta DirectX11.2 y resoluciones 4K.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

- 969 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

Ya están disponibles las nuevas GeForce GTX Titan, con la GPU más potente y avanzada que puedes instalar en tu PC. La Titan de Zotac tiene 6144 MB de memoria y un interfaz de 384 bit.

NZXT PHANTOM 630

- 189,90 € » Más información: NZXT » www.nzxt.com

El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los más exigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € » Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € » Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € » Más información: Creative » es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET PARA JUGAR

El mes pasado analizamos este el **Ear Force Z Seven** de Turtle Beach y llegamos a la conclusión de que, pese a que su precio de 269,90€ no está a alcance de todos los bolsillos, merece cada euro. Ofrece sonido 3D **Dolby Surround en 5.1**, optimiza el chat de voz y cuenta con un **procesador digital de señal.** Aspectos como el diseño, la calidad acústica y la conectividad están a la misma altura.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos II ATX	384 €
PLACA BASE: MSI Big Bang Power II	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GeIL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: ZOTAC GTX TITAN	969 €
TARJETA DE SONIDO: Creative SB Recon3D Fatality Champ.	200 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	6.145 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

DISEÑO AJUSTABLE Y MÁXIMA PRECISIÓN

El ratón **Razer Ouroboros** es un periférico definitivo para los que buscan las máximas prestaciones con los juegos, la flexibilidad de un diseño personalizable y la comodidad de una transmisión **inalámbrica**. Su sensor laser 4G tiene una precisión de hasta **8200ppp,** puedes hacerlo más largo. Su precio es de 149,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción bélica**
- Estudios/Compañía: **DICE/EA**
- Distrib.: **EA**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **29 de octubre de 2013**

www.battlefield.com/es

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción bélica**, con gran cantidad de misiones ambientadas en Oriente.
- Usará el nuevo **motor gráfico Frostbite 3**, desarrollado por DICE.
- Traerá de nuevo el **Modo Comandante**, en que podrás dirigir desde tu tablet a tu bando en el multijugador.
- DICE ha definido **el concepto de Levolution**, para indicar un mayor dinamismo y cambio de los escenario multijugador.
- Su modo individual tendrá **toques de multijugador.**

Primera Impresión

«Battlefield» se presenta a la batalla en mejor forma que nunca. La campaña individual sigue siendo un misterio casi total, pero el multi, pese a lo poco mostrado, promete ser explosivo.

Es la hora de la batalla final...

Battlefield 4

Hmm... esto es como el día de la marmota. ¿La guerra siempre se libra en Shangai o qué? Vale, vale, la beta que hemos jugado es impresionante, pero tenemos ganas de más. ¡Más guerra!



"Levolution", "Siege of Shanghai"... No, nadie te está diciendo cosas raras, es que la guerra ha estallado en el frente de DICE y «Battlefield 4» está a puntito.

Para ser un buen comandante hay que valer

El Modo Comandante sigue siendo, pese a la beta multijugador centrada en el Asedio de Shangai –la sempiterna batalla que DICE lleva meses mostrando, por aquello de ser la más completa–, casi un total desconocido. Estará disponible en la versión final, será uno de los más atractivos alicientes de «Battlefield 4» y desde su presentación oficial antes del E3 nos fascinó. Pero sigue siendo una incógnita. ¿Valdrá tanto como promete DICE?



La guerra total, según DICE. Sobre todo en el multi, la guerra se libra en tierra, mar y aire. ¡Es total!



¿Una mejor campaña individual? Nadie la ha probado fuera de DICE, pero sus responsables aseguran que tendrá influencias del multi... ¡bien!

«BATTLEFIELD 4» QUIERE REVOLUCIONAR LA ACCIÓN EN TECNOLOGÍA, DISEÑO Y VARIEDAD

Es Shangai. Sí. El Asedio de Shangai. El mapa que ya pudimos jugar en la presentación exclusiva a que asistimos en Estocolmo, en las oficinas de DICE, antes de la última edición del E3 –ver Micromanía 221–. ¿Otra vez? Otra vez, sí. Y es que la beta multijugador de Battlefield 4, a la que pudimos echar mano hace ya unos días –cuando leas esto el juego estará a punto de salir, así que tranqui, que no te queda mucho para meterle mano–, aunque ofreciera un par de modos disponibles –Dominación y Conquista– no nos ha sorprendido demasiado... No nos entiendas mal. Pese a algún bug que otro –algo que tampoco debería estar ahí a estas alturaaaas... DICE...– el juego luce espectacular: Frostbite 3 en PC es una delicia, incluso en el multijugador –que siempre rebaja algo el detalle–; las animaciones son excelentes, la libertad para moverse –incluso por el agua– es brutal, los vehículos son geniales –sobre todos los helicópteros– y subir a los rascacielos, lanzarse en paracaídas, subirte a la chepa del enemigo y cepillártelo es... ¡pues una pasada! Pero, claro... ¡es que esto ya lo hemos visto y jugado hace meses, DICE! Como somos buenos, pensamos que los suecos se tienen guardados varios ases en la manga, nos quieren dar la sorpresa en pocos días y dejarnos con un palmo de narices, tanto en el modo individual como en el multi. Así que, vamos a especular...

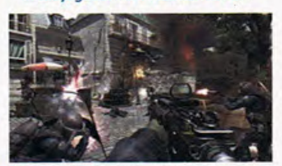
Guerra total

El modo individual –salvo los vídeos y las demos realizadas por DICE– es una incógnita, pero cuando Lars Gustavsson nos contó cómo habían aprendido de «Battlefield 3» y pensaban aprovechar algunos diseños

SE PARECE A...



› BATTLEFIELD 3
DICE ha aprendido y quiere mejorar el individual con toques del genial multijugador de «Battlefield 3».



› MODERN WARFARE 3
La guerra moderna sigue siendo la temática, pero el escenario será muy distinto en «Battlefield 4».



La verdad es que Frostbite 3 ofrece detalles visuales de lujo. Es mucho mejor que su predecesor y algunos efectos son espectaculares y muy realistas.



El multijugador, como siempre en la saga, es la verdadera piedra angular de «Battlefield 4».

TRES FRENTES

Las claves de «Battlefield» para la victoria



› **Tecnología y gráficos.** ¿Es Frostbite 3 el motor gráfico más avanzado del momento? No lo sabemos. No lo creemos. Pero es mucho mejor que su predecesor. Tanto por el realismo en FX como por no usar tanto "truco de optimización" como antes.



› **El combate se extiende a lo social.** BattleLog es la expansión al medio social de la batalla de «Battlefield 4». Un medio en el que tanto el juego de DICE como su competidor, «Call of Duty Ghosts», tienen muy claro que hay un frente abierto.



› **Personalización extrema.** El soldado personalizado, es clave en los juegos de acción bélica. Las cuatro clases básicas disponibles en «Battlefield 4» parecen pocas, pero la libertad que permiten es notable, máxime en diseños tan completos como el mapa de Shangai de la beta.



¿Qué pasa en el Mar de China? Gran parte del escenario de la acción de «Battlefield 4» se desarrolla en Oriente. ¿Qué está pasando allí?

del multi para mejorar el modo individual, estamos seguros de que nos vamos a encontrar una campaña mejor que en el juego anterior –algo nada difícil, por otro lado–.

Pero el multijugador estamos seguros de que volverá a dar el Do de pecho de «Battlefield 4». Esta beta mostraba, sobre todo por el mapa elegido, perfecto ejemplo de lo que quiere ser el nuevo «Battlefield», una síntesis magistral de los conceptos diseñados por DICE: Levolution –esa transformación dinámica del entorno según se desarrolla la batalla–, personalización de soldados, uso de vehículos, libertad de movimientos en lo vertical y hasta en lo marino y lo submarino –algo muy, muy atractivo– y cómo el caos de la guerra se puede convertir en una sinfonía de destrucción y de acción.

EL MULTIJUGADOR QUE SE HA VISTO POR AHORA SE MUESTRA SÓLIDO Y ESPECTACULAR... ¿Y LA CAMPAÑA?

EL «Battlefield» secreto

Pero «Battlefield 4» sigue siendo, intencionadamente o no, un enigma en muchos aspectos. Lo que hemos visto y jugado da a entender mucho, leyendo entre líneas: más calidad técnica, más fluidez de la acción, una campaña individual que, a poco que DICE cumpla lo prometido, puede ser realmente espectacular –algo muy necesario tras «Battlefield 3», insistimos– y un multijugador que, en fin, siempre ha sido la verdadera razón de ser de la saga, desde aquel lejano «Battlefield 1942».

Queremos confiar en «Battlefield 4» y no creemos equivocarnos si decimos que DICE puede haberlo clavado, pero hasta que no probemos la versión final, no estaremos seguros de quién se sentará este año en el trono de la acción bélica. A.C.G.



8-10 NOV. IFEMA - PABELLÓN 8
Abierto al Público: de 10 a 20 h.
7 NOVIEMBRE. Sólo Profesionales: de 9 a 20 h.
MGW
MADRID GAMES WEEK
XBOX ONE
PS4
Ven a probar ya los próximos lanzamientos y videoconsolas de última generación. Y además, multitud de divertidas actividades, conferencias, presentaciones...
TE ESPERAMOS EN MADRID GAMES WEEK,
LA GRAN FERIA DEL VIDEOJUEGO
PROMUEVE
aDeSe
Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento
ORGANIZA
IFEMA Feria de Madrid
LÍNEA IFEMA
LLAMADAS DESDE ESPAÑA
INFOIFEMA 902 22 15 15
madridgamesweek@ifema.es
ENTRADAS YA A LA VENTA EN: GAME
www.madridgamesweek.com
Taquillas de IFEMA



¡Ron, ron, ron, la botella de ron!...

Assassin's Creed IV Black Flag

¡Piratas! Ya era lo que nos faltaba por ver en la historia de los asesinos. Aunque, hombre, bien mirado, los chicos eran unas joyitas: bandidos, criminales, corsarios... ¡sí, les pega!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft**
- Distrib.: **Ubisoft**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Noviembre 2013**

assassinscreed.ubi.com

LAS CLAVES

- Será la nueva entrega de «Assassin's Creed», **ambientada en el Caribe del s. XVIII.**
- El protagonista será **Edward Kenway, abuelo de Connor, y pirata**.
- Disputarás **batallas navales espectaculares** y vivirás emocionantes abordajes.
- Aparecerán **nombres legendarios de la piratería**, que combatirán junto a ti, como Barbanegra.
- En el **apartado técnico y visual** será el más impresionante de la saga.

Primera Impresión

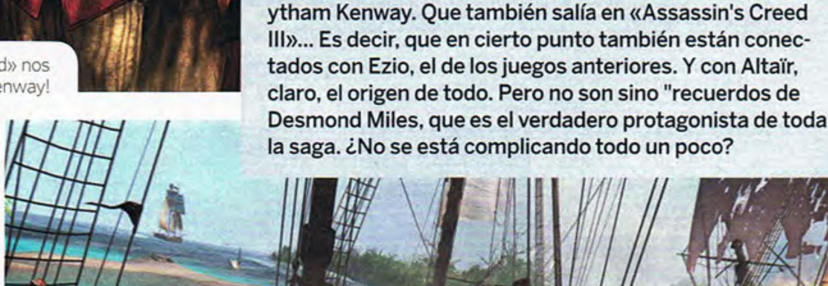
Los piratas del Caribe –los de verdad– se suman a los asesinos en la nueva entrega de la saga de Ubisoft. El s. XVIII será la época donde Edward Kenway vivirá sus aventuras.



¡Es la hora de los asesinos! ¡Y de los piratas! El nuevo «Assassin's Creed» nos lleva al Caribe del siglo XVIII, y nos mete en la piel... ¡del abuelo de Connor Kenway!

El legado familiar continúa con los piratas del Caribe...

Edward Kenway. Abuelo de Connor Kenway, que era el protagonista de «Assassin's Creed III». Y padre de Haytham Kenway. Que también salía en «Assassin's Creed III»... Es decir, que en cierto punto también están conectados con Ezio, el de los juegos anteriores. Y con Altaïr, claro, el origen de todo. Pero no son sino "recuerdos de Desmond Miles, que es el verdadero protagonista de toda la saga. ¿No se está complicando todo un poco?





¡Ocúltate en las sombras de la jungla caribeña! El nuevo entorno de juego será algo inédito en la saga.



¡Al abordaje, mis valientes! ¿Qué se puede esperar de un mundo lleno de piratas? ¡Batallas navales y abordajes brutales! ¡Aaarrrr!

EL CARIBE DEL SIGLO XVIII ES EL NUEVO ESCENARIO PARA LAS AVENTURAS DEL PRÓXIMO ASESINO

El Caribe. Los piratas. Y no está Jack Sparrow, sino los de verdad: Barbanegra, Calicó Jack, Benjamin Hornigold... y Edward Kenway. Sí, probablemente el último no te suene tanto como los otros –y, desde luego, no como Jack Sparrow–. Eso es porque se trata del abuelo de Connor. ¡Sí, hombre, Connor Kenway! Este chiquito... a ver... el pequeño de Hytham Kenway. Ese tipo que se subía por las paredes de los teatros para asesinar a gente en los palcos... ¿No? Venga, Connor Kenway, el prota de «Assassin's Creed III». ¡Ahora! Pues sí, la saga de asesinops vuelve en «Black Flag» con otro giro a la Historia y otro viaje temporal, en este caso más hacia el pasado –aunque no mucho–. En concreto, al año 1715. Y, como ye hemos dicho, al Caribe de los piratas. Un mundo cruel, salvaje y donde el mar está lleno de peligros y amenazas. De amenazas con pata de palo y parche en el ojo.

Piratas y asesinos

La versión que hemos podido probar de «Black Flag», gracias a Ubisoft y Nvidia, estaba bastante limitada en sus opciones, pero diseccionaba bastante bien las posibilidades de la nueva entrega de «Assassin's Creed»: acción en batallas navales, abordajes, asaltos a fortalezas costeras, combate cuerpo a cuerpo, con pistolas, sable en mano y, como no, la hoja oculta de los asesinos que tan útil es en las distancias cortas.

Vamos a pasar por alto que, siendo una versión beta –muy, muy beta– los bugs y fallos de IA no eran pocos, pero miremos al diseño de acción. ¿Novedoso? Más que por la innovación, se puede decir que «Black Flag» apuesta por la evolución. Las batallas navales, heredadas de su pre-

SE PARECE A...



› ASSASSIN'S CREED III
El parentesco familiar directo entre los protagonistas se une al paso a América de la ambientación.



› SAINTS ROW 4
Un juego donde la libertad de acción impera, aunque el tono es mucho más gamberro y brutote.



Combate junto a los piratas más famosos de la Historia. Nombres como Barbanegra o Calicó Jack serán algo más que mitos. ¡Estarán junto a ti luchando!



Nuevos escenarios para un multijugador total. De nuevo, el multi será un pilar del conjunto.

EN EL CARIBE

Los asesinos abordan la época de los piratas

› **Multijugador con sabor tropical.** De nuevo el apartado multijugador será en el nuevo «Assassin's Creed» uno de sus puntos fuertes. Nuevos personajes y clases estarán disponibles en escenarios exóticos.



› **De nuevo, el toque histórico.** Sí, la Historia también estará presente en «Black Flag», justo con los personajes más representantivos: ¡piratas! De Barbanegra a Calicó Jack, veremos unos cuantos.



› **El escenario perfecto para la batalla naval.** Las batallas navales que arrasaron «Assassin's Creed III» se potencian en «Black Flag» con combates más dinámicos, abordajes más salvajes y luchas a cañonazo limpio.



¿Buscas un tesoro? ¡Ojo con los tiburones! La exploración se extiende a los fondos marinos del Caribe en «Black Flag»...



decesor, ganan en dinamismo y espectacularidad –a lo que contribuye, claro, un motor gráfico sensacional–. Eso sí, por lo visto y jugado va a ser más que recomendable agenciarse un buen pad. Y aunque hemos echado de menos, ligeramente, algo más de sencillez en los controles de las cámaras, la verdad es que lo de cañonear a otros bajeles o a las fortalezas costeras enemigas va a ser algo muy divertido. Muy, muy divertido. Y luego estará la acción en tierra firme.

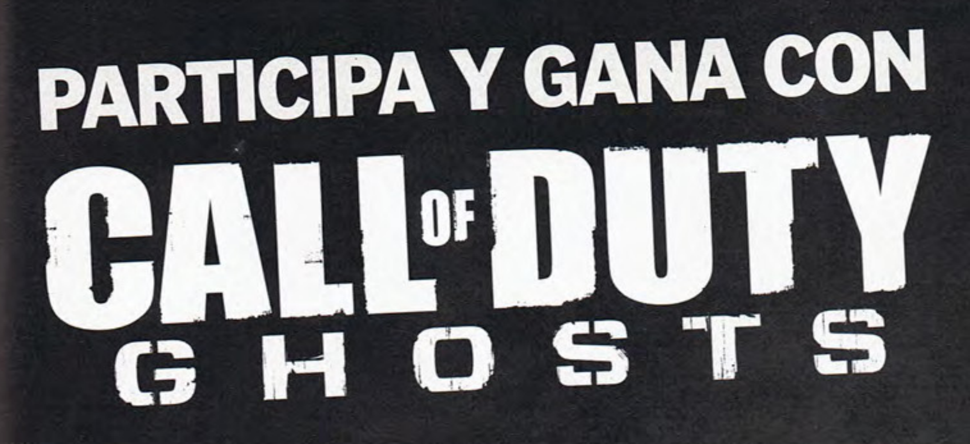
LAS BATALLAS NAVALES Y LOS ABORDAJES SERÁN UNA CONSTANTE DURANTE EL JUEGO

100% estilo "assassin"

En el combate y la lucha en tierra firme habrá, quizá, menos espacio para la sorpresa. Edward, quizá, encuentra más innovación en su armamento que en cualquier otro apartado. Luchar con dos sables o usar las pistolas combinadas con los puños y las espadas, va a ser una experiencia interesante por lo que hemos podido ver. La interacción con el entorno a la hora de saltar, trepar, colgarse, etc. es menos sorprendente, pero no menos efectiva que en los juegos anteriores. Sí queda por ver si «Black Flag» mejorará la IA –aún bastante verde– y, como parece, se centrará más en la acción y menos en la cinemática, como le pasaba a «Assassin's Creed III». Pero, desde luego, lo que va a tener es espectáculo visual por los cuatro costados. ¡Ve preparando tu parche! A.P.R.



PARTICIPA Y GANA CON





5 JUEGOS (DESCARGA) + CAMISETA EXCLUSIVA

PARA PARTICIPAR

Es muy sencillo. Lo único que tienes que hacer es entrar en **Facebook.com/ revistamicromanía** y dejarnos tus comentarios sobre «Call of Duty Ghosts».



Tienes hasta el día 18 de noviembre para participar. Estas son algunas sugerencias, pero... ¡cuéntanos las experiencias que tú quieras!

1. **¿Qué es lo que más te gustó de Modern Warfare 3?**
2. **¿Qué habrías cambiado del juego anterior de Infinity Ward?**
3. **¿Qué esperas del nuevo Call of Duty Ghosts?**

¡Los 5 más originales se llevarán de regalo el juego completo!

Los ganadores serán elegidos por la redacción de Micromanía y publicados en Facebook el día 19 de noviembre.



Genes, implantes y mucho alien suelto

XCOM Enemy Within

Creías haberlos matado, pero son como las cucarachas: ¡siempre hay más de donde salieron los otros! Y estos son aliens nuevos...

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K Games**
- Distrib.: **Take 2**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **15 de noviembre**

www.xcom.com

LAS CLAVES

- Será la primera **expansión para «XCOM Enemy Unknown».**
- Necesitará el juego original **y solapará sus contenidos** con los de «Enemy Unknown», modificándolos.
- Incluirá **nuevos tipos de alien** que podremos capturar y estudiar.
- Podrás aplicar a tus soldados **modificaciones genéticas y mecánicas** gracias a los nuevos alien.
- Habrá un **nuevo enemigo humanos: los EXALT.** Una fuerza proalien que deberás eliminar.

Primera Impresión

La mejor estrategia volverá a invadirnos. Las aportaciones de contenidos y la modificación de las bases de «XCOM» apuntan a notables mejoras en jugabilidad.

La primera expansión de «Enemy Unknown» ya está casi aquí. La hemos visto, la hemos jugado y, aunque se trataba de una versión muy, muy limitada en sus opciones, podemos decir que si hace meses empezaste a dejar de dormir porque era más importante acabar con la invasión alienígena, más te vale ir despidiéndote de tu familia para unas cuantas semanas, porque las novedades de «Enemy Within» te van a dejar tan pegado a la silla que te van a tener que despegar con rascador de las horas que te vas a jugarlo. Avisado quedas.

Capa sobre capa

Aunque te lo mencionamos hace un par de meses cuando te mostramos las primeras imágenes de «Enemy Within», no está de más recordar la filosofía de diseño de la expansión, porque es un pilar fundamental de su diseño. Firaxis ha creado «Enemy Within» siguiendo la miema idea de las expansiones de «Civilization V», esto es, solapándose con el contenido original, fundiéndose con él y, en parte modificándo en el sentido de ampliación. Pero cambiándolo de forma irreversible. Esto implica, lo primero, que no es una expansión autojugable. Necesita a «Enemy Unknown». Y por otra parte, una vez instalada y activada, el original queda modificado para siempre. Ahora bien, ¿merecerá la pena? Pues desde ya te decimos que sí, a no ser que la versión final de «Enemy Within» de repente meta un troyano o algo así en tu PC, porque sería lo único que nos



Los EXALT son la gran novedad "no alien" de «Enemy Within». Al combate contra los invasores de la expansión de «XCOM», se suman humanos renegados.



¿Humanos pro alienígenas? Los EXALT entran en acción

Cuando se desatan las guerras y las invasiones, siempre hay una parte de la población invadida que se sitúa del lado del invasor, ya sea por convicción, temor o afán de supervivencia. ¿En qué punto se sitúan los EXALT? Se trata de una facción de humanos pro invasores alien que no luchan junto a ellos, pero sí a su favor. Te enfrentarás a ellos en múltiples batallas hasta que acabes con su cuartel general. Así que, por si los alien te sabían a poco...



¡Más enemigos a los que combatir! Y ahora, a los aliens, se suman también humanos: ¡los EXALT!



Mecas y mutantes frente a frente. Soldados mecánicos y modificados genéticamente para matar aliens. ¡La repanocha!

haría echarnos para atrás. Vamos, que si quiere Sid Meier le mandamos ya por correo un sobrecito con nuestro dinero, porque visto lo visto, es como si ya estuviera en su bolsillo

LA INVASIÓN ALIENÍGENA PROSIGUE, CON MÁS ARMAS, UNIDADES Y ENEMIGOS A COMBATIR

¡Más aliens! ¡Es la guerra!

Lo primero que recordarás de lo que te contamos en nuestro anterior reportaje es la aparición de nuevos tipos de aliens que se suman a los viuejos conocidos de «Enemy Unknown» –no los sustituyen, se suman a ellos–: ¡aliens con implantes mecánicos! ¡Aliens cyborgs!

Los aliens cibernéticos serán, en algunos casos, más poderosos que sus "primos" orgánicos. Los sectoides dan paso a los mecanoides. Y, en general, existirán versiones "mecanizadas" de casi todos los aliens vistos en «Enemy Unknown».

Esto implica justo eso: podremos estudiar estos nuevos aliens y desarrollar tecnologías para aplicarlas en nuestros soldados humanos. Surgen así dos nuevas vías de investigación en «Enemy Within» que nos llevarán a desarrollar soldados humano cyborg y soldados humanos mutantes. Sí, mutantes, porque además de los implantes mecánicos las modificaciones genéticas estarán disponibles, gracias a un nuevo recurso, el MELD. ¿Qué es el MELD? pues algo así como la nueva ambrosía genética de «XCOM». Aquello que nos permitirá cambiar a los soldados de nuestra especie y añadirles características alien, biológicamente.

¡El enemigo en casa!

Sin embargo, lo último que nos ha mostrado Firaxis con la versión jugable de «Enemy Within» era justo la razón para ese nombre. Al fin y al cabo, si hay más aliens no son enemigos

SE PARECE A...



CIV 5 CAMBIA EL MUNDO
El estilo es distinto, pero la filosofía de la expansión, como una nueva capa de jugabilidad, es la misma.



XCOM ENEMY UNKNOWN
En «Enemy Within» verás todo lo que aparecía en el juego original, y mucho más, y más evolucionado.



¡Nuevas armas contra los alienígenas! Hay nuevas investigaciones no sólo en los implantes, sino también en las armas, gracias al MELD, la nueva "ambrosía".



La variedad de misiones se incrementará en «Enemy Within», gracias a los nuevos enemigos.



Siempre siguiendo las reglas de «XCOM». Las novedades de contenidos de «Enemy Within» no varían las bases del combate de «Enemy Unknown».

MÁS DE TODO

Las tres patas que sostienen a «Enemy Within»

- **EXALT.** Son humanos proaliens, y son duros de verdad en combate. No pelean junto a los aliens, así que no te verás cara a cara con invasores y EXALT a la vez. Pero no te fíes ni un pelo de que sean de tu misma especie. Son fuertes y malos.

MUTARE AD CUSTODIAM

- **Modificaciones genéticas.** Ya no se trata sólo de tecnología y mecánica, ahora los genes también cuentan para crear al soldado perfecto. Investiga a los aliens, usa el MELD y crea híbridos que sumen lo mejor de ambas especies.

BELLATOR IN MACHINA

- **Soldados cyborg.** Modificar a un humano con implantes mecánicos ha dejado de ser un dilema ético para convertirse en una necesidad. Los nuevos aliens "mecanoides" son más duros que los orgánicos, así que sólo se puede vencer al fuego con fuego. Usa su tecnología en tu favor.

LOS CONTENIDOS DE «ENEMY WITHIN» SE SOLAPAN CON LOS DEL JUEGO ORIGINAL DESDE EL INICIO

que vengan "de dentro", ¿verdad? Pues sí, porque los nuevos –e inesperado– enemigos de la expansión serán los EXALT: ¡humanos renegados pro alienígenas!

Los EXALT son un grupo de humanos que apoyan la invasión. No luchan junto a los aliens. Luchan por su causa, pero es más una simpatía que una alianza. Eso sí, lo que hacenes intentar sabotear a XCOM en todo lugar y momento, así que la única manera que tendrás para librarte de la amenaza EXALT es combatirlos directamente. Por lo general, las misiones EXALT consistirán en localizar su actividad, infiltrar a un operativo que robe información sensible y mandar a un escuadrón a rescatarlo. Sólo así –y suponiendo que el infiltrado sobreviva– darás con el cuartel general EXALT y podrás mandar allí a tus hombres a arrasarlo. Sólo acabando con el cuartel general podrás acabar con ellos. Y así, te podrás centrar en los alienígenas.

Como ves, y eso que «Enemy Within» está ya casi aquí, la expansión de Firaxis tiene reservadas aún más sorpresas de las que nos imaginábamos. Y ya te decimos que lo que nosotros hemos podido probar estaba más que limitado. ¿Cómo será la versión final del juego?

De momento, lo único que podemos hacer es ir limpiando nuestro disco duro para hacerle hueco, ir reinstalando «Enemy Unknown» y hacer acopio de víveres para unas cuantas semanas. Iremos despidiénonos de la familia, dejando todos nuestros asuntos urgentes en orden y preparando nuestras armas, implantes y genes para el momento. ¡Por la humanidad! F.D.L.



Regalamos 5 ediciones premium (descarga) de BATTLEFIELD 4™



¿CÓMO PARTICIPAR?

Es muy sencillo. Publicaremos en **micromanía.es** 3 informaciones sobre **«Battlefield 4»** los días **28 de Octubre, y 4 y 11 de Noviembre**. También publicaremos una nota en **Facebook** el día 28.

Dejanos tus comentarios sobre **«Battlefield 4»** en, al menos, una de las informaciones publicadas en **micromania.es** y en la nota de **Facebook**. Sólo entrarán en el sorteo aquellos que dejen comentarios en ambos medios.

Tienes hasta el **18 de noviembre** para participar. Publicaremos los ganadores el **19 de noviembre** en **micromania.es** y en **Facebook**.

¡Los 5 más originales se llevarán de regalo el juego completo (versión digital)!

Los ganadores serán elegidos por la redacción de Micromanía





¡Quiero un tractor... virtual!

Pro Farm Simulator

Y si la crisis nos empuja a dejar la ciudad y volver al campo... ¿Podrás allí realizarte? Ve practicando con tu PC, por si acaso.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Simulación**
- Estudios/Compañía: **Actalogic/Imsomnia**
- Distrib.: **FX Interactive**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Octubre 2013**

www.fxinteractive.es

LAS CLAVES

- Será un **simulador de gestión de granjas**, en el que llevarás los destinos de una en todas sus facetas.
- Habrá **cuatro escenarios distintos** en los que jugar: Toscana, Alpes y las costas Este y Oeste de EE.UU.
- Tendrás a tu disposición **más de 100 vehículos y herramientas** distintos.
- Podrás criar a **seis tipos distintos de animales** de granja.
- Será **enormemente realista en el apartado visual**, a costa de los requisitos de hardware.

Primera Impresión

Un simulador de temática minoritaria, tan en boga hoy en el género, pero que promete una profundidad y un realismo pasmosos. Para fans del sim desafiante.

Aparte de aquello, que todos hemos hecho de pequeños como trabajo escolar, de hacer germinar una judía en algodones mojados, probablemente la mayoría de los peceros que vivimos en ciudades lo más cerca que hemos estado de una granja es cuando vamos a comprar huevos al supermercado. Si eres afortunado como para haber visto gallinas de cerca o sabes cómo se ordeña una vaca, a lo mejor todo esto te parece exagerado, pero lo de las granjas es más desconocido para nosotros que la ética y la honradez para un político. Aunque todo puede cambiar en el futuro más inmediato –no, no hablamos de los políticos, a eso le vemos peor solución–. ¿Cómo? Pues con simuladores como «Pro Farm Simulator», que FX va a lanzar en cuanto leas estas líneas –y no es el único de esta temática, pues Badland va a hacer lo propio en breve con «Farming Simulator 2013».

Granjeros al poder

¿Un simulador de granjas? Pues sí, como suena. No es la primera vez que lees en Micromanía sobre este tipo de juegos, de todos modos. Y si eres fan de los mismos, sabrás que se trata de títulos que suelen tener un rigor considerable. Pero lo que hemos podido ver de «Pro Farm Simulator» parece que va a superar a todo lo anterior. Y sí, nos hemos dado cuenta de que lo de llevar una granja tiene pinta de ser más complicado de lo que un urbanita se puede imaginar.

«Pro Farm Simulator» nos ofrecerá la opción de levantar, gestionar y trabajar nuestra granja en cuatro escenarios diferentes, dos europeos (la región italiana de la Toscana, y los Alpes) y dos americanos, en las costas Este y Oeste de Estados Unidos.



Occumqui aliquibusae ident mollendam quidend amenihillit, aepudant et aut aut ut quam, officia de enimus rempore rovitatia que moluptae pa nonsequia

Ser granjero no es tan sencillo como puedas creer

«Pro Farm Simulator» hará honor a su nombre, siendo un simulador de lo más completo y bastante complejo en alguno de sus apartados. No se trata de ponerte al volante de un tractor y arar un campo –que también– sino de gestionar todo un negocio agrícola en todas sus facetas. Lo de cultivar y cosechar es sólo parte del desafío. Lo atípico de su temática, sobre todo para los urbanitas, podrá parecerte trivial, pero como simulador apunta a ser duro.



Vale, ya hemos seleccionado qué vamos a cultivar en el invernadero. Sí, pero hay mucho más que hacer...



¡Somos paletos de ciudad! ¿Qué llevas ahí enganchado? Prepárate a aprender de lo lindo con este simulador... ¡urbanita!

ORGANIZAR UNA GRANJA, SU GESTIÓN Y MANEJAR VEHÍCULOS. SERÁ UN SIM COMPLETO Y COMPLEJO

Según el área y según el tipo de granja que decidamos desarrollar tendremos que escoger el tipo de cultivos que queramos tener, las técnicas que poner en práctica, los vehículos y la maquinaria a utilizar, qué animales vamos a criar y, después, las inversiones necesarias, cómo gestionar el negocio, suministros... vamos, que eso de arar, sembrar y cosechar, y ya, es casi prehistórico. Pero, ¿tan complicado es llevar una granja? ¡Ay, amigo!... ¡Ni te imaginas!

Abundancia de opciones

«Pro Farm Simulator», además de un enorme realismo en la simulación y en las opciones que pondrá a tu disposición, será un juego que destque por sus cifras: más de cien tipos de vehículos y maquinaria estarán disponible, según la granja que levantemos. Habrá seis tipos de animales diferentes que criar, incluirá licencia de maquinaria agrícola real, como John Deere –la única que nos suena, para qué vamos a decir otra cosa–, MAssey Ferguson, Lanza, Valtra o Fendt. Y luego decenas de vídeos con los tutoriales de cada acción posible, que serán absolutamente necesarios para ponerte a la faena.

FX además incluirá en la edición en español el DLC de pago que existe en para la versión de Steam, lo que es un aliciente.

Eso sí, la beta que hemos probado –y por lo que sabemos, a la versiópn final le pasará igual– exigía unos requisitos bastante elevados para poner el apartado gráfico a tope. Y es que, aunque no lo parezca, el realismo visual de «Pro Farm Simulator» será algo pasmoso.

Si te gusta el género y quieres probar una temática diferente y original en el tema de los simuladores, no deberías perderlo de vista. A.P.R.

SE PARECE A...



› FARMING SIMULATOR 2013
El gran rival, del mismo género y temática, algo más accesible y jugable, en líneas generales.



› TRAINZ SIMULATOR 12
Un simulador más "tradicional", pero tan realista y exigente como el que más. Nada es sencillo...



BE A SHADOW, MY FRIEND!

THIEF

Decía Bruce Lee en aquel anuncio: "be water, my friend!", pero te aseguramos que si quieres sobrevivir en la Ciudad, metido en la piel de Garrett, lo que debes ser es... ¡una sombra!

Hace unos días Garrett estuvo en Madrid e intentó robar en un lugar plagado de tesoros culturales y artísticos de gran valor: el palacio de Linares. Pero su presencia no sólo fue detectada rápidamente, sino incluso anunciada. Y es que Joe Khoury, el productor de Eidos Montreal del nuevo «Thief», vino para mostrarnos una primera versión jugable de su nuevo título –a la que pudismo echar mano, en nuestro afán de émulos de nuestro ladrón favorito–, que no sólo recuerda a los sensacionales y legendarios clásicos en que se inspira, sino que el realismo que muestra en su apartado gráfico y las novedades en su jugabiidad dejarán muy atrás a los títulos originales, convirtiendo al nuevo «Thief» en un nuevo referente del sigilo y la acción táctica.

Eso sí, el propio Khoury ya nos avisó de que esta versión ad hoc para la puesta de largo de «Thief» cambiará en algunos detalles y mejorarás diversos apartados en la versión final del juego. Así que si lo que vimos nos gustó, las perspectivas de «Thief» para cuando esté cabado son estratosféricas.

Entre las sombras

«Thief» hereda del clásico en que se inspira sus líneas maestras de diseño y jugabilidad: sigilo, uso de las sombras para moverte por el escenario, robo de objetos, evasión de los enemigos de forma subrepticia... Y libertad de movimientos y exploración por el escenario. Lo que hoy parece ya habitual, en su momento fue revolucionario, pero es que el paso del tiempo le ha sentado fenomenal al nuevo «Thief», con un trabajo excepcional de Eidos Montreal, que parece haberse convertido en un es-

«THIEF» VUELVE FIEL A SÍ MISMO: ACCIÓN, SIGILO, OSCURIDAD Y UN LADRÓN COMO PROTAGONISTA

¡Te han pillado! ¡Saca la porra! El combate cuerpo a cuerpo debe ser el último recurso de Garrett, sobre todo si hay más de un enemigo a la vista...



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Eidos/Square Enix**
- Fecha prevista: **28 de febrero de 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción y aventura** heredero del clásico «Thief» de los años 90, en su diseño y jugabilidad.
- **El protagonista, Garrett,** será el mismo que en los juegos clásicos.
- Tu objetivo principal será **robar objetos en las misiones que te encarguen,** aunque la trama te involucrará en un escenario más peligroso.
- Tus armas principales serán **tu arco, flechas y tu habilidad para ocultarte en las sombras.**

¿ALIADOS O ENEMIGOS?

En la Ciudad nada es lo que parece, y salvo algún que otro personaje, como Basso, que te encargará "trabajitos" a tutiplén con los que conseguirás enriquecerte, es mejor que no te fíes de nadie. Bueno, y de Basso... En «Thief» la trama te enfrentará a las secuelas de una enfermedad que está diezmando a la población, a un antiguo culto que maneja los hilos de la política, a unos guardias que te buscan en cada rincón, pues Garrett tiene puesto precio a su cabeza, y a mil y una dudas que te llevarán a darte cuenta de que sólo puedes fiarte... de ti mismo.

¡Ah, el arco de Garrett! Sin duda uno de los elementos más significativos en el diseño del «Thief» original –sino el que más– que vuelve, como no podía ser de otro modo, con una variedad de flechas alucinante...

La Ciudad es ahora más real que nunca. El primer contacto con las calles de la Ciudad, el entorno en que Garrett lleva a cabo sus acciones y fechorías, fue espectacular. El realismo de los diseños es brutal.


Un auténtico atleta del robo... Como maestro del latrocinio, las habilidades físicas de Garrett están al máximo nivel, ya que para esconderse tendrá que buscar refugio en sitios insospechados.


Esconderse en un armario, tras una puerta... y asomarte sin ser visto. Comprobarás que será la táctica más útil cuando los guardias estén alertados.

tudio especializado en nuevas versiones de clásicos, porque, realmente, «Thief» no será un "remake". "Intentamos no copiar punto por punto el «Thief» clásico en el desarrollo de la acción. Eso ha sido clave para el nuevo «Thief»", según Khoury.

Joe Khoury nos comentó que la Ciudad sigue siendo el escenario de juego, pero su división en distritos y áreas, en los que le trato con personajes secundarios, el encargo de misiones y la libertad para llevarlas a cabo en el orden que quieras también será una de las claves del juego.

El uso de luces y sombras y tu habilidad para moverte entre las últimas sin ser detectado, será el otro pilar del diseño de «Thief». Un juego, cuanto menos atípico, en su protagonista, Garrett, un consumado ladrón que se verá atrapado en medio de una conspiración.

En la piel del ladrón

Garrett no es un héroe, sino un ladrón. Roba, acepta encargos ilegales y huye de los representantes de la ley. El problema es que en la Ciudad hay ley, pero no justicia, y Garrett es el perfecto chivo expiatorio en muchas ocasiones, así que su cabeza tiene precio. Así que lo mejor es no fiarse de nadie.

Las armas de Garrett para llevar a cabo sus misiones son un arco, flechas de lo más original, capaces de apagar antorchas, lanzar cuerdas,

LA CIUDAD: ¿DÓNDE ESCONDERSE?

En el nuevo «Thief» vuelven varios elementos básicos del legendario título de finales de los 90. Garrett, el protagonista, es el primero. El estilo de la acción, con el sigilo y el uso de sombras, es el segundo. Pero el escenario, la Ciudad, es el tercer pilar sobre el que se construye «Thief». A caballo entre lo medieval y lo victoriano, la Ciudad estará dividida en distritos, y éstos en áreas. Plagada de peligros, y de aliados, será tan protagonista de la acción como el mismo Garrett.







¡Ooops! Pero, ¿qué has hecho, Garrett? Bueno, seguro que no hemos sido nosotros, pero nos acusarán de ello. ¡Es lo más fácil para los guardias!

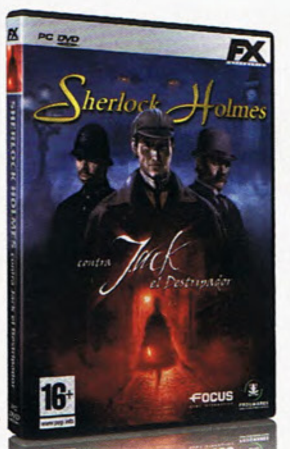
incendiar objetos o, por supuesto, adr buena cuenta de sus enemigos. Pero no hay habilidades especiales sobrenaturales ni de superhéroe... aunque, en realidad sí hay algo...

Como ladrón, Garrett será un maestro no sólo en el arte de moverse entre las sombras y el sigilo, sino en forzar cerraduras, algo muy apreciadop en su gremio. Y cuenta con una habilidad especial, el "enfoque" –focus–, que le permite revelar zonas de interacción especial en el entorno, objetos que robar y le ayuda a forzar cerraduras de forma sencilla.

Siendo un juego de acción y sigilo, y no de rol, «Thief» sólo permitirá mejorar algunos elementos de cara a tus objetivos a base de compras: más flechas, mejoras del arco... Así que, en realidad, todo el desafío dependerá de ti y de tu habilidad, no de tus armas ni de poderes. Algo que hace aún más atractiva la propuesta de «Thief». ¿Quieres ser una sombra? **A.C.G.**

El uso de luces y sombras es una de las claves del diseño de «Thief». Huye de las primeras, escóndete y muévete en las segundas. Sé parte de ellas y evita al enemigo.





MICROMANÍA te regala

Sherlock Holmes contra Jack el Destripador

Un sangriento asesino está matando prostitutas en Londres y Scotland Yard no sabe qué hacer. ¡Que llamen a Sherl ock Holmes!

Alguien ha matado a alguien! Aunque el remedio del genial Gila para resolver los crímenes de Jack el Destripador le ponían una nota de humor negro a los terribles acontecimientos de finales del XIX en el Londres victoriano, en «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» vas a tener que poner a funcionar tus neuronas al máximo y ser extremadamente cuidadoso y meticuloso en el examen de pistas y recogida de pruebas. ¿Quién es el misterioso Jack?

La historia se alía con el videojuego y se combina, en una mezcla fascinante, con uno de los personajes más carismáticos de la novela de detectives de todos los tiempos: el mismísimo Sherlock Holmes.

Materia gris

«Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» es una aventura enormemente respetuosa con la Historia y con los terribles crímenes que sacudieron Londres durante semanas,

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

Una recreación exacta de los crímenes del Destripador. En la aventura, los hechos históricos se recrean al milímetro.

Una nueva perspectiva. Esta es la primera aventura de la saga de Sherlock Holmes que te permite usar perspectiva en tercera persona.

y que cesaron tan de repente como comanzaron. Aunque la verdad sobre la identidad de Jack el Destripador nunca se supo –o, al menos, no existe versión convincente basada en pruebas contundentes sobre quién era el asesino–, la oportunidad de meterte en la piel de Holmes y descubrir la verdad está a tu alcance. Tendrás que tomarte las cosas con calma para acumular pruebas y examinar pistas. Podrás recorrer un Londres recreado de forma fabulosa, plagado de multitud de personajes secundarios y con una atmósfera alucinante, que te hará sentirte como si hubieras viajado atrás en el tiempo. Un desafío para los jugadores de mente inquisitiva, que quieran resolver un enigma histórico. Como tú.

SHERLOCK... EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 177...

La aventura más rompedora de la saga de Frogwares protagonizada por Sherlock Holmes fue uno de los juegos más destacados del número 177 de Micromanía, en Octubre de 2009. No sólo por su calidad y lo atractivo de su trama, sino por su innovación en la saga.

Mezclar elementos históricos –y recrearlos con pasmosa fidalidad– desde la propia trama, fotografías, diseño de época y hasta urbanismo londinense, y mezclarlo con pura ficción, con el protagonista como su máximo exponente, no había sucedido antes en los juegos de Sherlock Holmes, pero es que además, en cuanto al diseño de la acción, «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» también mostró elementos inéditos en la saga.

Esta fue la primera ocasión en que podía meterte en la piel de Holmes desde una doble perspectiva de juego: en primera persona –la habitual en la serie– y en tercera persona, lo que resultaba muy útil en determinadas escenas y situaciones, pudiendo alternar entre una y otra a voluntad. El diseño de puzles y de la investigación también se alejaba de la habitual estructura de las aventuras de Holmes, siendo ahora mucho más elaboradas, variadas y complejas, en lo que intervenían también los factores históricos que rodean al juego. En definitiva, encontrar la solución a un enigma de más de un siglo está a tu alcance, pero te aseguramos que será todo un desafío.


Jaque al asesino
Sherlock Holmes contra Jack El Destripador

1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador». Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si tienes más de un juego FX, pincha sobre «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

C:\ D:\ E:\ H:\

REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB, Directx 9.0 (GeForce 6600, Radeon X1300)
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2, Athlon X2
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, Direct X 9.0 (GeForce 7600, Radeon X1600)
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

BATMAN ARKHAM ORIGINS

El regreso a los orígenes de Batman pretende convertirse en el mejor juego del Caballero Oscuro. ¿Lo ha conseguido?

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
josecolino.comunico@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
12/2013
Printed in Spain



BATTLEFIELD 4

La guerra estalla por el trono de la acción bélica. «Battlefield 4» es el primer contendiente. ¿Vencerá?



CALL OF DUTY GHOSTS

«Call of Duty Ghosts» se enfrenta al juego de EA en el frente de la acción. ¿Cuál de los dos ganará la guerra?



XCOM ENEMY WITHIN

La invasión alienígena no ha acabado. Además, ahora el enemigo ha cambiado y mejorado. ¡Hay que detener a los alien!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE
GOOD DESIGN
INNOVATIONS
2013
ASUS



AIR ★ CONFLICTS
★ VIETNAM ★
BIENVENIDO
A LA BATALLA
BIENVENIDO
AL INFIERNO
PC DVD
XBOX 360
PS3
AIR ★ CONFLICTS
VIETNAM
16
www.pegi.info
BAD Land GAMES
PC DVD
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
bitComposer GAMES



Balas y balones

Bienvenido a Micromanía. Se acerca el final de 2013 y, ya por tradición, ya por estrategias de marketing –que son las que mandan en la industria del videojuego–, el último trimestre de cada año, en vísperas de la campaña navideña, las compañías suelen lanzar sus pesos pesados e inundar las estanterías de las tiendas, físicas y virtuales, de juegos de acción bélica y deportivos. Balas y balones, si prefieres, para decirlo en dos palabras. Y **«Call of Duty Ghosts» es el gran candidato al trono** del primero de los géneros. Llega en pocos días tras que este número de Micromanía aparezca en el quiosco, aunque su gran rival **«Battlefield 4»**, llevará casi una semana a la venta cuando el juego de Infinity Ward vea la luz. ¿Será ventaja suficiente para convertirse en el ganador de la contienda?

Menos cruenta es la confrontación deportiva, que ya lleva unos cuantos días en desarrollo. **«FIFA 14»**, **«PES 2014»**, **«NBA 2K14»** y las vertientes estratégicas del deporte, con los mánagers, disputan sus propios partidos. Pero se les va a unir un rival con el que pocos contaban: **«FX Fútbol 2.0»** que está casi listo y cuyas primeras imágenes te presentamos en las siguientes páginas. El juego de FX ha dado una renovación casi total a su aspecto y a muchos contenidos. Y tiene muy, muy buena pinta. ¿Será el matagigantes que muchos ya sospechan?

Terrorífico Halloween

Pero no todo es acción y fútbol –y baloncesto– por estas fechas. Llega Halloween y el terror llama a tu puerta, así que... ¿por qué no también a tu disco duro? Te hemos preparado un reportaje de los mejores juegos de terror del mercado, para que disfrutes Halloween con escalofríos. Y mucho más en el resto de secciones de la revista, por supuesto, con un nuevo vistazo –y entrevista a sus responsables– de **«Thief»**, una de las grandes promesas para 2014, cuando pase la fiebre de final de año. Y, mientras tanto, te invito a disfrutar de una aventura también terrorífica, pero sobre todo, absorbente, con el juego de regalo de este mes: **«Sherlock Holmes contra Jack el Destripador»**.

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO







ÍNDICE POR JUEGOS

20 **CALL OF DUTY GHOSTS**
El nuevo «Call of Duty» está a punto de ver la luz. Así será.



96 **SHERLOCK HOLMES CONTRA JACK EL DESTRIPADOR**
Una de las aventuras más fascinantes de los últimos años, de regalo. Métete en la piel de Holmes y descubre al Destripador.





POSIBILIDADES INFINITAS

Cuando se habla de diseño inteligente, los creacionistas usan como el término como justificación en busca de dioses. Cuando miramos a BioShock, el diseño inteligente, precisamente, huye de ellos. Ni dioses ni reyes, sólo el hombre. Y es que las historias desarrolladas por Ken Levine e Irrational Games son, justamente, un diseño inteligente.

Llevar a los protagonistas de BioShock Infinite a Rapture en el primer episodio de Pantéon Marino es la demostración palpable del ingenio con que Levine desplegó en el juego la trama de Booker DeWitt y Elizabeth, que repite sus puntos básicos pero cambia el escenario, pese a ello, conocido. Un mundo de posibilidades infinitas. Y sin dioses.

La temporada arranca para «FX Fútbol 2.0»

FX Interactive ya avisó de que «FX Fútbol» era un proyecto que se ampliaría de cara a una vida activa a largo plazo. La nueva versión está casi a punto y es espectacular.



Apenas han pasado seis meses del lanzamiento de «FX Fútbol», el mánager con el que FX recuperaba el espíritu del mítico «PC Fútbol» para volver a uno de los géneros más exitosos en España en cuanto al PC se refiere. Apenas seis meses que al estudio le han servido para madurar, reflexionar, escuchar a los fans y trabajar en una nueva versión que estará dentro de muy poco disponible.

«FX Fútbol 2.0» acaba de desvelar su aspecto y las que aquí puedes ver son las primeras imágenes oficiales del juego. Su lavado de cara es considerable, con un diseño más limpio y minimalista, pero aún más práctico, accesible y repleto de información que antes. Sin embargo, el nuevo estilo visual no es lo más relevante de la nueva entrega de «FX Fútbol», sino las novedades que incluirá y en buena medida vienen marcadas por esas sugerencias de la comunidad de jugadores del primer título.

Filosofía y estilo propios

«FX Fútbol 2.0» perpetúa la filosofía que dio origen a su predecesor: ser un juego de mánager de fútbol, no un simulador de mánager. Es decir, centrarse en la diversión y la pasión por el fútbol, no en la recreación de la realidad al milímetro.

Pero las posibilidades que destila «FX Fútbol 2.0» con sus novedades son enormes. El primer punto en que FX está renovando a fondo el juego es el ecosistema de los jugadores.

La falta de licencias oficiales se compensa en el juego con la posibliidad de generar hasta 100 rasgos diferents par los jugadores, dependiendo de su evolución, en las directrices que tú, como mánager, les



¡Los nuevos estadios son una pasada! Puedes empezar con algo modesto de 2.000 asientos y hacerlo crecer hasta los 118.000, decidiendo cada ampliación.



¡21 AÑOS CUMPLE «FOOTBALL MANAGER»... AUNQUE CON VARIOS NOMBRES.!

Nació en 1992 con el nombre de «Champhionship Manager», pero Sports Interactive perdió los derechos de la marca tras romper con Eidos. Pasó a llamarse «Football Manager» tras fichar por SEGA en 2005. Lleva ya diez ediciones así.



«FX Fútbol 2.0» descubre su nuevo aspecto. Un diseño más limpio, minimalista casi, pero repleto de novedades e información.







Los partidos son mucho más atractivos. Y la información a la que tienes acceso en todo momento es muy útil para tu estrategia.

marques de manera individual. Estos rasgos no son lo único que afectará a los jugadores. También los logros en su carrera al frente de distintos equipos: talismán, experto en ascensos, ganar varias veces un mismo torneo, etc. Y cada rasgo y cada logro tendrá su efecto real en el juego.

El segundo punto serán las nuevas competiciones disponibles, con Primera y Segunda División de las ligas en España, Francia, Inglaterra, Italia y Alemania, más la Segunda B de España e Italia, además de copas, copas internacionales, pretemporada, etc. con 450 equipos disponibles.

El estadio personalizable es el tercer punto en renovarse. Podrás empezar con pequeños estadios de 2.000 asientos y hacerlos crecer, si el club va subiendo, hasta los 118.000 asientos, añadiendo instalaciones de todo tipo: vestuarios con salas de entranador, clínicas, tiendas, cafeterías, cesped con drenaje...

Pero seguro que a más de uno le entusiasmará el nuevo simulador jugable de «FX Fútbol 2.0». Podrás intervenir en el partido decidiendo en cada momento qué hacer: aplicar presión, jugar por las bandas, crear un fuera de juego, dibujar tus jugada... Una renovación casi total. ¿Estás listo para el partido?

LOS "OTROS" MÁNAGERS

FX siempre ha dicho que su intención con «FX Fútbol» nunca ha sido competir con otros conocidos juegos del género, como «Football Manager 2014», que está también a punto de ver la luz –y que estrena nuevo motor 3D para la simulación de partidos, por cierto.

La razón dada por FX es que el concepto de ambos productos es muy diferente. «FX Fútbol» renuncia, en cierto sentido, al control total y, como ellos mismos lo definen, no es un "simulador de mánager de fútbol", sino un "juego de mánager de fútbol". Una sutileza, sí, pero que encierra detrás una filosofía de diseño enormemente distinta.





HYPE

Gabriel Knight vuelve tras 20 años



Jane Jensen está trabajando en un remake de su propio juego. «Gabriel Knight. Sins of the Fathers» aparecerá en 2014 en un remake en el que la misma historia se desarrollará sobre unos escenarios de aspecto más real, pero que serán los mismos.

Metro Last Light lanza su último DLC



«Crónicas» es el nombre del último DLC del juego de 4A Games. Nos ofrece misiones individuales protagonizadas por secundarios de la trama principal, como Anna, Khan o Pavel, desde un punto de vista paralelo al desarrollo de la historia de Artyom.

Star Citizen sigue recaudando pasta



El juego de Chris Roberts no para de crecer. Son ya 22 millones de dólares lo que ha recaudado. Y cada vez se hace más grande y más complejo, aunque Roberts ha dicho que mucho contenido saldrá como DLC para no retrasar el lanzamiento del juego.

Saints Row IV lanza Enter the Dominatrix



Volition lanza el DLC «Enter the Dominatrix». El nuevo contenido de «Saints Row IV» es una parodia de Matrix, en que los Santos se ven atrapados en un mundo virtual controlado por el programa Dominatrix. Risas y sexo gamberro asegurados.

EL TERMÓMETRO

LOS JUEGOS VUELVEN A TENER FERIA ESPAÑOLA



El evento tendrá lugar del 7 al 10 de noviembre en el recinto ferial de ifema, en Madrid. Allí se verán las consolas de nueva generación, y compañías como EA, Namco Bandai y otras mostrarán algunas de sus grandes novedades. Nosotros también estaremos por allí. ¡Nos vemos!

TELLTALE VUELVE A LA CARGA POR CAPÍTULOS

El nuevo juego de Telltale por capítulos, «The Wolf Among Us» recoge el estilo visual de «The Walking Dead» y está arrasando entre los fans de la aventura. Habrá que probarlo.

SIGUE LA POLÉMICA SOBRE «MASS EFFECT 4»

Básicamente, para decir lo mismo. Muchos fans se siguen preguntando si Shepard aparecerá o no en el nuevo juego, y BioWare vuelve a decir, una vez más, que no estará en él.

¿AHORA TODOS APUESTAN POR LA RV?

Google Glass, Oculus Rift y ahora... Dos ex de Valve que trabajaron en un proyecto de realidad aumentada cancelado por el estudio han llevado el mismo, castAR, a Kickstarter.

NO JUGARÁS CON «WATCH DOGS» EN 2013

Ubisoft lo ha confirmado. El juego se va a primavera. El argumento ha sido que quieren que se aproveche a tope las posibilidades de la nueva generación de consolas.

UN RETRASO PARA LA VERSIÓN DE PC...



En este caso de «Dark Souls II». Sí, sólo la versión de PC se retrasa. ¿Por qué no nos sorprende? From habla de un "ligero" retraso para asegurar las opciones de juego adecuadas al formato. A ver si es verdad.



Steam: así quiere dominar el PC en 2014

Un Sistema Operativo, un nuevo diseño de hardware para PC, un mando revolucionario y el juego para PC en la televisión

Aunque no es nuevo que Valve llevaba tiempo teniendo interés opr el desarrollo de hardware, no todos esperábamos que su apuesta para el futuro –en 2014, no más lejos– fuese a ser tan completa. Nada menos que el pack de hardware, Sistema Operativo propio –basado en Linux– y un mando revolucionario. Para llevar, en sus palabras, el PC al salón y competir directamente contra otros sistemas de entrenimiento.

El ambicioso proyecto de Valve con SteamOS, Steam Machine y Steam Controller se basa, como hemos dicho, en Linux. Algo que se venía rumiando desde hace tiempo, dadas las declaraciones de Gabe Newell en contra del concepto de Microsoft con Windows 8, allanando el camino para lo que iba a venir, pero aún no había anunciado.

Se supone que Steam lo tiene todo previsto para que tu lista actual de juegos en cuenta –incluyendo los muy peceros de teclado y ratón– se puedan jugar con mando. ¿Revolución real o simplemente un intento por hacerse un nuevo hueco en el mercado? El tiempo lo dirá.



El revolucionario Steam Controller utilizará un diseño de hardware abierto a usuarios y desarrolladores de juegos.

Y, ADEMÁS, PRESTA TUS JUEGOS...



Lo que Valve ha denominado el "Préstamo Familiar de Steam" fue uno de los primeros anuncios de la revolución que el estudio está preparando para 2014. Una demanda que los usuarios habían hecho durante largo tiempo por fin se va a hacer realidad, aunque con no pocas limitaciones, como la incompatibilidad –idéntica a la ya existente– de tener el juego activo en más de un equipo simultáneamente, y el número de juegos a prestar a cada cuenta. Eso sí, es un comienzo más que interesante en el préstamo digital.

LANZAMIENTOS DE NOVIEMBRE

FOOTBALL MANAGER 2014



SEGA prepara el lanzamiento de su mánager de fútbol con licencia oficial de la Liga BBVA aunque previamente ha puesto en marcha una beta de acceso anticipado. Costará 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 4/11/2013

CALL OF DUTY: GHOSTS

La espera finaliza para los fans de la serie de acción bélica de Activision. Desarrollada esta entrega por Infinity War. Llegará en una edición estándar y otra denominada Free Fall (59,95 €).

Fecha de lanzamiento: 5/11/2013

DEADFALL ADVENTURES

De manos de Badland Games nos llega la edición física de esta aventura de James Lee Quatermain desarrollada por The Farm 51 y Nordic. Llegará en una edición especial por 29,95 €.

Fecha de lanzamiento: 15/11/2013

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD

La popular serie con los dibujos animados más gamberros está a punto de estrenar un nuevo videojuego de rol desarrollado por Obsidian y editado por Ubisoft. Su precio es de 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 21/11/2013

NEED FOR SPEED RIVALS

Una nueva entrega de la longeva serie de velocidad arranca ya. «Rivals» ofrecerá carreras y persecuciones, permitiéndonos elegir entre polis y fugitivos. Su precio, 59,95 €.

Fecha de lanzamiento: 21/11/2013

ASSASSINS CREED IV BLACK FLAG

Los asesinos de la orden zarpan para surcar los mares del Siglo XVII, en el mundo más extenso de la saga. El juego llegará en varias ediciones, con extras y DLC, a partir de 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 21/11/2013

YOUNG JUSTICE: LEGADO

Basado en la serie de Cartoon Network "Young Justice: Legacy" este juego de acción y aventura contará con los superhéroes de DC Comics (Batman, Superman). Su precio, 29,95 €.

Fecha de Lanzamiento: 22/11/2013

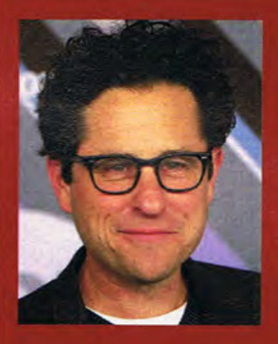
LEGO MARVEL SUPER HEROES

Los héroes de Marvel irrumpen en el universo LEGO, con un juego de acción y aventura en el que TT Games y Warner incluyen casi todos. Su precio 29,95 €.

Fecha de Lanzamiento: 30/11/2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



El último videojuego de «Star Trek» fue una gran decepción para mí. Estuvimos involucrados al principio del desarrollo, hasta que nos dimos cuenta de que aquello iba en una dirección que no era la que nosotros queríamos. Teníamos muchas ilusiones en ese juego, pero al final no salió bien.

J.J. Abrams, director de las nuevas películas de Star Trek



Para Blizzard tiene sentido convertir «World of Worldcraft» al modelo free2play. Pero esa transición implica riesgos. Escuchas historias de juegos que al pasar a free2play doblaron el número de usuarios, pero no sabes si se mantienen y si es suficiente hacerlo sostenible económicamente.

Tom Chilton, diseñador jefe de «World of Warcraft»



Si Google quiere sobrevivir, tendrá que reinventarse. Microsoft todavía no lo ha hecho y por eso creo que va a desaparecer dentro de 5 o 10 años. A Facebook, le doy 3. Es una ley matemática. Pasó con MySpace y volverá a pasar. Y será bueno que así sea, porque estas multinacionales trafican con nuestros datos.

Karsten Gerloff, Pdte. de la Fundación de Software Libre de Europa



Queremos que los juegos de «Star Wars» en los que estamos trabajando dejen con la boca abierta a los jugadores que lo vean. Para inspirarnos estamos revisando los juegos antiguos. Tenemos acceso a todo lo que se hizo durante el periodo de LucasArts, pero queremos ser originales.

Patrick Soderlund, vicepresidente ejecutivo de EA

«Galactic Civilizations III» entra en la era de los 64 bit

Después de muchos años, la emblemática saga de estrategia futurista ha anunciado una tercera entrega sólo para PC en sistemas de 64 bit


Stardock apuesta fuerte por el futuro haciendo que «Galactic Civilizations III» aparezca sólo para sistemas de 64 bit.

A pesar de la extensa y fiel comunidad de fans que se baten en partidas online de «Galactic Civilizations», la serie no recibía nuevos capítulos desde 2007, pero hace unos días, por fin, Stardock anunció el desarrollo de una nueva entrega de esta saga de estrategia de batallas espaciales a lo grande.



En «Galactic Civilizations III» podremos volver a ponernos al frente de grandes armadas interplanetarias y Stardock promete un multijugador online inmenso y nuevas opciones diplomáticas para resolver conflictos sin entrar en guerra. Todo ello con una tecnología puesta al día, dirigida exclusivamente a sistemas de 64-bit.

Universo abierto

Apreciando las contribuciones de la legión de entusiastas que reúne esta saga, Derek Paxton, vicepresidente de Stardock, ha declarado que el juego "abrirá sus puertas a la comunidad "modder" para añadir una cantidad ilimitada de nuevos contenidos".

ESTRATEGIA DEL FUTURO PARA LOS FANS

Aunque la fecha de lanzamiento de «Galactic Civilizations III» no ha sido concretada, Stardock ya nos facilita la reserva del juego en su web oficial con diversos packs. La "Founder Edition" permitirá jugar a la beta por 39,99 $, (10 € menos que la versión final) mientras que la "Founder's Elite Edition" garantizará el acceso a todas las expansiones y al contenido adicional, permitiendo, además, que tu nombre aparezca en los créditos. Más detalles en **www.galciv3.com**



Arsenal de Razer para Battlefield 4

Si eres fan de «Battlefield» y no vas a perderte la cuarta entrega por nada el mundo, atento a estos productos licenciados por Razer

Dentro de la serie "Battlefield 4 Collector's Edition", el fabricante Razer ha reunido algunos de sus mejores periféricos y accesorios que ya están disponibles por separado. Cuentan con licencia «Battlefield 4» el teclado BlackWidow Ultimate, al ratón Taipan, el headset BlackShark y la bolsa Messenger. Tienes más detalles en **razerzone.com**.



LOS MÁS ESPERADOS



Salvo por el retraso de **«Watch Dogs»**, hay pocas alteraciones en nuestra lista, pero estos días llegan muchos juegos.

PARRILLA

BATMAN: ARKHAM ORIGINS
25 OCTUBRE DE 2013 · ACCIÓN · WB Montreal/Warner Bros. · PC, 360, PS3, WiiU
La idea de asistir al origen de Batman es demasiado tentadora como para dejarla escapar.

BATTLEFIELD 4
31 DE OCTUBRE DE 2013 · ACCIÓN · DICE/EA · PC, 360, PS3, PS4, XONE
La gran ofensiva de «Battlefield» llega con un amplio arsenal de tecnología y modos de juego.

CALL OF DUTY: GHOSTS
5 DE NOVIEMBRE DE 2013 · ACCIÓN · INFINITY WARD/ACTIVISION · PC, PS3, 360, XONE, PS4, WiiU
Activision contraataca con nuevas armas.

CALENTANDO



NEED FOR SPEED: RIVALS
21 DE NOVIEMBRE DE 2013 · VELOCIDAD · Ghost Games/EA · PC, PS3, 360, XONE, PS4
La velocidad más esperada... ¡Que llegue rápido!

WATCH DOGS
PRIMAVERA DE 2014 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, 360, PS3
Para muchos será el primero de una nueva generación de sofisticados videojuegos.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
2014 · ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XONE
La culminación de la Saga de Geralt de Rivia en PC apunta a ser un acontecimiento apoteósico.

EN BOXES



CYBERPUNK 2077
2014 · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles, pero las expectativas se mantienen por todo lo alto.

THIEF
2014 · ACCIÓN/AVENTURA · EIDOS/SQUARE ENIX/KOCH MEDIA · PC, PS4, XONE
¿Logrará el nuevo Garrett robarnos el corazón?

TITANFALL
2014 · ACCIÓN · RESPAWN ENTERTAINMENT/EA · PC, XONE
La revelación del pasado E3, con acción vertiginosa y una tecnología imponente.

¡La invasión antes de la invasión!

The Bureau i+d en el Hangar 6

✰ Acción ✰ 2K MARIN ✰ FINALES DE 2013



PROTAGONISTAS: DA SILVA Y EL VIRUS ALIEN. El cambio de protagonista en «i+d en el Hangar 6» se explica porque los hechos que narra el DLC son previos a la acción de «The Bureau». Da Silva y un grupo de agentes voluntarios se someten a una serie de pruebas médicas para salvar a un agente infectado por un misterioso virus.

NUEVAS ARMAS PARA COMBATIR A LOS ALIENÍGENAS. En el primer DLC de «The Bureau» Da Silva, el nuevo protagonista, tendrá acceso a nuevos poderes y habilidades, así como a armas inéditas y de lo más peligrosas. Una de las más espectaculares será el prototipo de una pistola de microondas, que matará a los enemigos de dentro a fuera. ¡Brutal!



LA PRIMERA APARICIÓN DEL INTRUSO. Si has jugado ya a «The Bureau» seguro que sabes de quién hablamos. Ese alienígena que se convierte en parte esencial de la trama, arrestado en el cuartel general de XCOM. Como le ocurre a otros personajes, como el mismo Da Silva, en «i+d en el Hangar 6» veremos a unos cuantos de los secundarios del juego original en su primera aparición, si seguimos la línea temporal de la invasión alienígena de nuestro planeta.

«I+D EN EL HANGAR 6» NOS MUESTRA LOS ACONTECIMIENTOS PREVIOS A LA ACCIÓN DE «THE BUREAU»



HANGAR 6: EL "ÁREA 51" DE «THE BUREAU». El nuevo escenario que nos propone «i+d en el Hangar 6» vendría a ser el "área 51" del mundo de juego, un lugar oculto, secreto, en que la organización XCOM comienza a dar sus primeros pasos investigando extraños sucesos que apuntan a una increíble invasión alienígena. Allí también tendrán lugar algunos combates con nuevas tácticas y habilidades que desplegar.

LA INVASIÓN DE LOS DLC

«i+d en el Hangar 6» es el último representante del ya habitual modelo de negocio de las compañías, **ampliando con contenido adicional historias que, en muchos casos, están cerradas.** El éxito del juego original es vital para su recorrido, como ofrecer algo inédito. ¿Lo conseguirá el DLC de 2K Marin?

Charla con J. Khoury, productor de «Thief»

Tras la presentación de «Thief» hace unos días nos sentamos con su productor, que nos contó detalles sobre el desarrollo de esta nueva entrega.

JOE KHOURY, PRODUCTOR



Joe Khoury estudió Diseño Gráfico en la Universidad Libanesa Americana y en el Sheridan College, en Toronto. Trabajó para Zen Television, primero, y EA, después. Trabajó en juegos como «Medal of Honor European Assault» o «Army of Two» y viajó hasta China para convertirse en productor en Spicy Horse Games con «Alice: Madness Return». Siguió ejerciendo el mismo rol desde 2011, pero ya en Eidos Montreal y centrado en la producción de la nueva entrega de «Thief.»

Cuando hace unos días se presentó «Thief» en Madrid, charlamos con Joe Khoury, productor del juego en Eidos Montreal, que nos contó algunos de sus puntos más destacados.

MICROMANIA: ¿Por qué un nuevo juego de «Thief» tras todos estos años? ¿Significa esto, después de «Deux Ex Human Revolution», que Eidos Montreal se está especializando en remakes o nuevas entregas de series legendarias?

JOE KHOURY: Bueno, la verdad es que estamos realmente contentos de aportar una nueva perspectiva a juegos tan míticos como «Deus Ex» o «Thief»; títulos que durante años se han convertido en referencias para legiones de jugadores, y de los que se ha venido hablando durante muchísimo tiempo. «Thief», en particular, sigue teniendo vigencia hoy día porque en su momento mostró detalles de diseño y jugabilidad realmente únicos, y siguen siéndolo: el escenario, la jugabilidad basada en el sigilo, las características de Garrett como personaje... y nos parecía que era el momento adecuado, con una tecnología mucho más potente, de devolver a la vida ese estilo de juego. No se trata tanto de copiar punto por punto lo que los juegos anteriores de «Thief» mostraban. Es algo más global. Sí hay detalles que vuelven casi idénticos, como el uso de las flechas, o el mismo protagonista, pero en realidad se trata más de la personalidad de Garrett, tan original en su momento, que era lo que nos atraía y nos merecía la pena recrear de un modo más atractivo visualmente.

MICROMANIA: ¿Durante cuánto tiempo ha estado en desarrollo?

JOE KHOURY: Aproximadamente cuatro años. Lo anunciamos oficialmente hace menos de un año. En realidad, el primer año estuvimos buscando y contratando a la gente adecuada para poder llevar a cabo el desarrollo, siempre teniendo en cuenta que queríamos formar un equipo que fuera relativamente pequeño, así que digamos que el desarrollo real ha sido de tres años.

MICROMANIA: Nuestra pregunta se debe, sobre todo, a que aunque injusto se va a comparar a «Thief» con juegos de corte similar que han aparecido durante el último año, especialmente con «Dishonored». ¿Crees que os puedan acusar de haber "copiado" de algún modo a «Dishonored»?

JOE KHOURY: Bueno, no; al menos eso espero. Realmente creo que cuando la gente juegue con «Thief» se dará cuenta de las enormes diferencias que hay entre uno y otro juego. Simplemente en el apartado visual son muy, muy diferentes. Y aunque sí es cierto que hay algunos elementos de diseño que puedan ser comunes, al jugarlo es cuando se

ve que no tienen demasiado que ver. Además, la realidad es que los primeros juegos de «Thief» son muy anteriores a «Dishonored», y nuestra inspiración directa siempre ha sido la saga original. A mí me encanta «Dishonored», creo que es un gran juego, y como él, otros que puedan tener un estilo parecido, pero «Thief» ha estado en desarrollo bastante tiempo, gran parte antes de que se anunciara «Dishonored». El nuevo «Thief» es mucho más parecido al «Thief» original que a ningún otro juego actual.

MICROMANIA: En la demo que hemos probado la interacción con el entorno estaba bastante limitada. No tanto en los desplazamientos como en la interacción con los objetos, limitándose a lo que podemos robar o algunas cerraduras que forzar. Pero hemos echado de menos la posibilidad de situar obstáculos, por ejemplo, para entorpecer a los guardias que nos persiguen cuando nos descubren...

JOE KHOURY: Sí, es algo que se verá bastante mejorado en la versión final del juego. Con esta demo el objetivo no era ofrecer una primera aproximación al diseño de misiones, la ambientación de la Ciudad, las habilidades de Garrett, etc.

Cuando el juego salga el próximo 28 de febrero, incorporará bastantes más detalles que no hemos querido enseñar aún. Ahora mismo se trata de demostrar la importancia en la jugabilidad del uso de luces y sombras en el entorno y de cómo usarlas por parte del jugador.

Sobre lo que comentas de poder usar el entorno para crear obstáculos es algo que puede resultar muy interesante. Aún tenemos mucho que perfilar y que pulir...



Un regreso de altura. Las habilidades de Garrett como maestro del robo siguen inalteradas, como el estilo de juego de «Thief».

MICROMANIA: La Ciudad se divide en varios distritos y cada distrito en distintas áreas. ¿Están conectados entre sí para poder ir y volver entre ellos? ¿Cómo se ve afectada la trama por estas ideas y venidas? ¿Se pueden abrir y cerrar caminos dependiendo de nuestras acciones?

JOE KHOURY: Bueno, si nos centramos en el guión, en la Ciudad hay elementos de la trama dispuestos para reforzar el desarrollo de la historia. La trama de «Thief» se despliega en base a las misiones que realizas y a medida que las superas se van abriendo nuevas áreas y distritos. Las misiones posteriores van desarrollando la propia trama, la ciudad evoluciona y cambia a medida que lo hace el guión.

MICROMANIA: ¿Y dependiendo de las elecciones del jugador cambia la historia? Es decir, ¿podemos elegir hacer una misión u otra? Si es así, ¿varía esto el desarrollo de la historia o se trata de una trama lineal en su desarrollo,?

JOE KHOURY: Para asegurarnos de que la trama fuera realmente potente hemos introducido muchos giros en el guión. Existe, eso sí, una historia central que es la que lleva al juego de principio a fin. Lo que sí puedes variar al jugar es el orden en que realizar tus misiones, hacer algunas secundarias o no... En la demo que habéis visto hoy hay una misión secundaria que no se desarrollará igual en la versión final del juego, porque en el juego final aportará un contexto diferente a la trama principal. Pero, en todo caso, los cambios de guión, del desarrollo de personajes, etc. están previstos y no dejados al azar de ciertas decisiones aleatorias.

"El nuevo «Thief» transmite al jugarlo las mismas sensaciones que el juego original"

MICROMANIA: Cuéntanos de qué parte de este nuevo «Thief» te consideras más orgulloso, ya sea en cuanto a la herencia del Thief original, o las mejoras en diseño, tecnología, etc.

JOE KHOURY: Bueno, para ser honesto, después de haber jugado recientemente el «Thief» original, creo que este nuevo «Thief» transmite la sensación de ser una nueva generación de diseño basado en las mismas reglas que el juego original. Me transmite, cuando lo juego, las mismas sensaciones que tenía en 1998 cuando jugué el original. Puedo ver la evolución, puedo ver cómo la tecnología gráfica ha dado un salto increíble, pero la sensación de descubrimiento, de inmersión y de recrear esas emociones es algo de lo que me siento realmente orgulloso. Pero no solo yo, sino todo el equipo. Todos jugamos los juegos anteriores y los estudiamos, y sabemos que hemos trasladado todo aquello a un juego de nueva generación.

La Ciudad: un mundo de luces y sombras. El diseño del escenario se ha hecho pensando en aprovechar sus posibilidades en la jugabilidad.

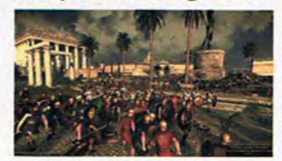
La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

TOTAL WAR ROME II



Me parece que os habéis subido a la parra con la nota de «Total War Rome II». Pero no sólo vosotros, sino toda la prensa especializada. En Metacritic la nota media es de casi 80/100, mientras que los usuarios le hemos puesto la mitad: menos de 4/10. ¿Cómo os lo explicáis? ■ Sergio H.



Hablamos sólo por Micromanía, pero a nosotros nos ha parecido un juego magnífico, aunque no exento de fallos, es verdad. De ellos os dimos buena cuenta en la review, tales como la mala optimización, la falta de la campaña del avatar y algunos fallos en la IA. Una vez más, insistimos en que tan importante o más que la nota es lo que decimos en el texto que matiza la nota y señala estos detalles.



MÁS SOBRE ROMA



Ya sé que habrá quien se queje de que el mes pasado regaláseis otro juego más de estrategia, pero a mí me ha parecido un acierto «Praetorians», porque me ha permitido saciar mis ganas de gloria imperial hasta que ahorre para comprarme «Total War: Rome II» que, por cierto, ya les vale ponerlo a 55 €. ■ Luis R.

Ésa era la idea: ofreceros un juego ambientado en la antigua Roma coincidiendo con «Total War Rome II». «Praetorians» no tiene unos gráficos tan espectaculares como los del juego de Creative Assembly, pero es un gran juego, muy divertido y que además corre bien en cualquier equipo.

TERROR DE VERDAD



Por primera vez en mucho tiempo, «Outlast» ha conseguido que pase miedo frente al PC. Y es que últimamente el género del survival horror ha ido deslizándose hacia la acción gore y las carnicerías constantes. Es algo de lo que se quejó en una entrevista Shinji Mikami, creador de la saga «Resident Evil», que de terror algo sabe y yo estoy totalmente de acuerdo con él. ■ Ricardo C.

Pues estamos de acuerdo contigo y con Mikami. La indefensión que sientes al no portar armas hace que pases verdadero terror. Cuando te encuentras cara a cara con un peligro sólo puedes correr o esconderte, y eso te sumerge en una atmósfera angustiosa. Ese planteamiento, unido a un apartado técnico muy cuidado y a su precio de sólo 20 €, hacen de «Outlast» un juego muy recomendable.

LA CARTA DEL MES

La revolución de Valve



He leído en vuestra web los artículos sobre las tres grandes novedades con las que Valve planea revolucionar los videojuegos: SteamOS, Steam Machines y Steam Controller. Las dos primeras me parecen ideas geniales, pero lo del Steam Controller no lo veo. ¿Un mando táctil sin palancas ni botones? Eso no puede ser preciso. ■ Gerard L.

Coincidimos contigo en que SteamOS y las Steam Machines prometen dar mucha guerra en 2014. En cuanto al Steam Controller, sí que tendrá botones, pero sólo en los gatillos y poco más. Los típicos botones de acción desaparecen para dejar sitio a un trackpad que hará las veces de ratón, un periférico imprescindible en muchos juegos de PC. Habrá que probarlo antes de juzgar qué tal funciona.

JUGAR CON LA MENTE



Me ha encantado El Taller que dedicásteis el mes pasado a las tecnologías de juego del futuro. Sobre todo me ha dejado con la boca abierta lo del casco de electrodos. ¿Comunicarte en un multiplayer con el pensamiento? ¡Brutal! En cambio, a lo que no le veo recorrido es a las famosas Google Glass. No me imagino a todo el mundo llevando esa cosa en la cara por la calle. ■ David M.

Si te interesa lo de jugar con la mente, ya hay dispositivos que permiten hacerlo, como Puzzlebox Orbit, una especie de helicóptero, o MindFlex, que es un juego de habilidad. Puedes comprarlos en

LA POLÉMICA DEL MES

600.000 firmas piden «GTA V» en PC

A estas alturas en change.org ya vamos por 600.000 firmas de usuarios de PC que demandamos una versión de «GTA V» en PC. ¿Y cuál ha sido la respuesta de Rockstar? ¡Ninguna! Nos están maltratando. Que no se extrañen, por tanto, de que cuando el juego salga en PC haya mucha gente que lo piratee en lugar de comprarlo. Ojo por ojo. ■ Héctor D.



Estamos de acuerdo en que Rockstar no se está portando nada bien con los usuarios de PC. 600.000 firmas ya son una cantidad considerable como para al menos emitir un comunicado oficial al respecto. Pero eso no justificaría un pirateo masivo del juego si al final sale en PC. Piénsalo: si todo el mundo lo piratea, entonces seguro que el próximo «GTA» no saldrá en PC.





www.mindtecstore.com. Son un poco caros, eso sí, porque la tecnología de potenciales evocados en la que se basan no está todavía extendida comercialmente. Respecto a Google Glass, habrá que ver si sus funcionalidades compensan ponerse gafas.

FINAL FANTASY XIV



¿Qué pasa con la review de «Final Fantasy XIV»? El mes pasado fui corriendo al kiosko a comprar la revista con ganas de leer la review para ver si es por fin el juegazo que debía ser. ■ Laura G.

No siempre tenemos espacio para todo, pero ya puedes estar tranquila, que en este número sí que llevamos el análisis de «FF XIV» y, en efecto, es el MMO que los seguidores de «Final Fantasy» llevábamos años esperando. Tiene sus defectos, como las cuotas, pero nada que ver con la versión que salió hace tres años.



EL ROL DE 2014



Me habéis puesto los dientes largos con el reportaje de «Dragon Age Inquisition» y, sobre todo, con la entrevista al productor del juego, Cameron Lee. El año que viene va a ser inolvidable para los amantes del rol: «Dragon Age Inquisition», «The Elder Scrolls Online», «The Witcher 3» y «Dark Souls II». ¡Vaya póquer de ases! ■ Ángel B.

La verdad es que el rol ha flojeado un poco en 2013, pero parece que en 2014 va a ser uno de los géneros estrella. Y hablas tú de un póquer, estimado Ángel, pero es que hay muchos más títulos muy prometedores que se esperan para el año próximo: «The Division», «Lords of the Fallen», la expansión «Reaper of Souls» para «Diablo III» y «Cyberpunk 2077». ¡Una locura!



BATTLEFIELD 4

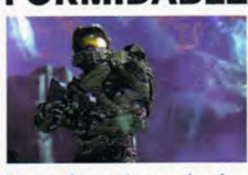


Estoy bastante enfadado con EA y DICE. Resulta que tenía yo la ilusión de que llegase el 1 de octubre para probar la beta pública de «Battlefield 4» antes que nadie, y cuando llega el momento no puedo porque no tengo un sistema operativo de 64 bits. ¡Esto se avisa antes y no me habría gastado un dineral en la Edición Digital Deluxe! ■ José María P.



Te han hecho una faena, sin duda, y tienes razón en quejarte. Pero sé optimista. Ya sólo te quedan unos días para disfrutar del juego completo, que sí estará en 32 bits, y al haber comprado la Edición Digital Deluxe vas a exprimirlo un poco más que el resto. Por jugar unos mapas multi unos días antes, tampoco te has perdido tanto, ¿no?

FORMIDABLE



Microsoft no quiere perder el tren del cloud gaming. Algunas fuentes señalan que, para competir con Gaikai, que es la plataforma que Sony pondrá en marcha a principios de 2014, los de Redmond habrían iniciado un proyecto para jugar con el catálogo de Xbox 360 en PCs con Windows y en teléfonos móviles con Windows Phone. Si sale bien, será una gran noticia para los jugadores de PC, porque podremos disfrutar de títulos como «Halo 4».

LAMENTABLE



Van pasando los meses desde que Disney compró LucasFilms y cerró su división de videojuegos, LucasArts, y nos vamos enterando de proyectos que se cancelaron. Parece ser que ya estaba casi terminado un remake de «El Día del Tentáculo», una de las mejores aventuras gráficas de los 90. Se ha sabido también que «Star Wars 1313» iba estar protagonizado no por un caza-recompensas cualquiera, sino por Boba Fett. Una lástima.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CUÁNTO...
se desviará el director de Wargaming.net en su predicción de que los videojuegos generarán en 2016 un negocio de 150.000 millones de euros?

¿CÓMO...
habrá habrá sentado en Riot Games la noticia de que «League of Legends» ha sido sobrepasado ya de manera estable por «DOTA 2» en número de jugadores?

¿CUÁL...
será el nivel de violencia y realismo de «Call of Duty Ghosts», que en lugar de ser para +18 como los cinco anteriores «CoD» será apto para +16?

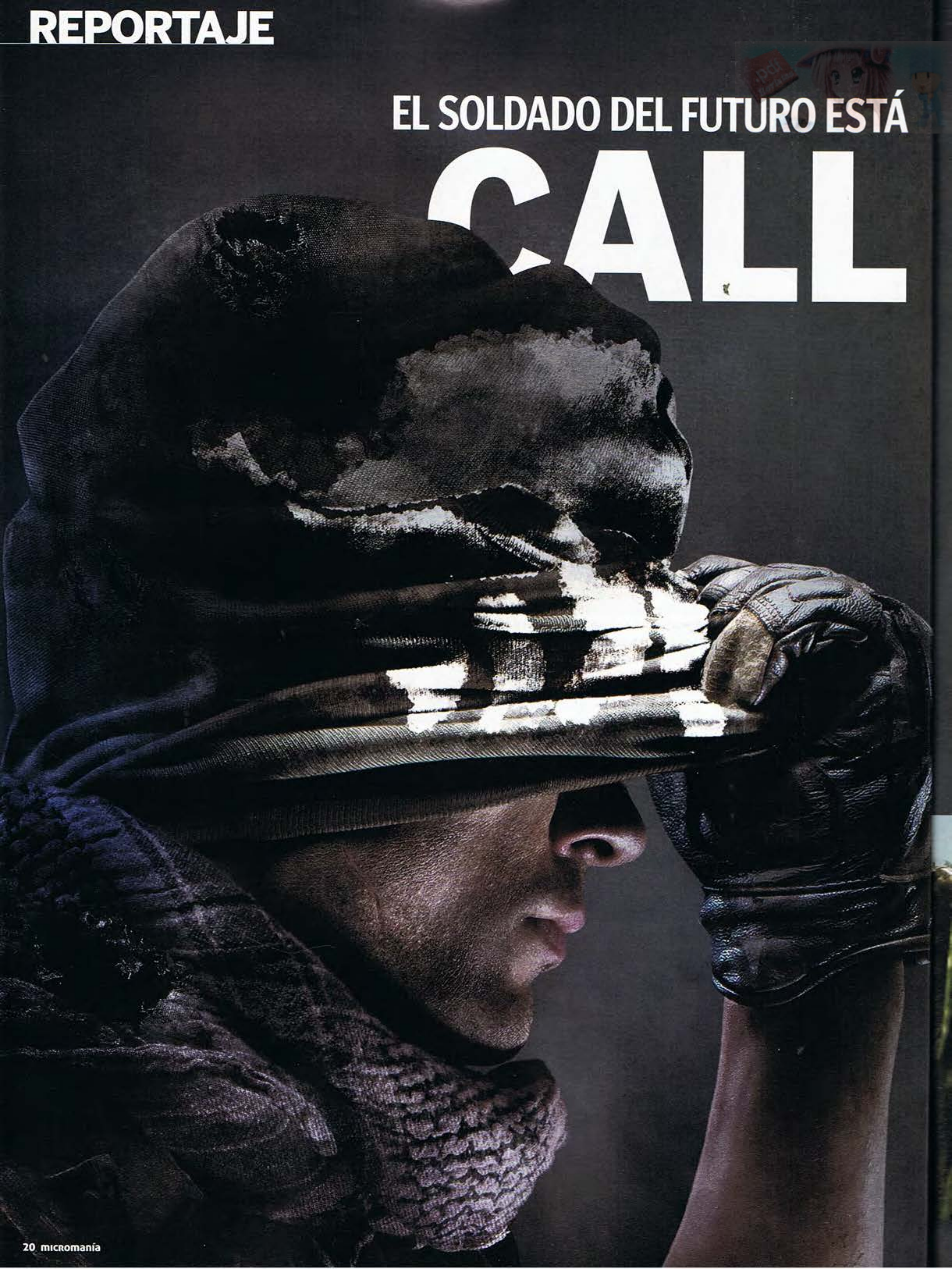
¿QUÉ...
hace falta para que a Phil Fish se le pase el enfado y decida trabajar en la segunda parte de su laureado juego indie de plataformas «Fez»?

¿CUÁNDO...
dejará el director Uwe Boll de torturarnos con sus pésimas películas basadas en videojuegos, de las que la próxima que planea es «Postal 2»?

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

EL SOLDADO DEL FUTURO ESTÁ

CALL



AQUÍ: ¿QUIERES CONVERTIRTE EN UN FANTASMA?...

OF DUTY GHOSTS

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción bélica**
- Estudios/Compañía: **Inifnity Ward/Activision**
- Fecha prevista: **5 de noviembre de 2013**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción bélica **en un EE.UU. arrasado por la guerra** y donde el protagonismo recae en pequeños grupos de operaciones especiales.
- Habrá más de **30 tipos de armas diferentes** a nuestra disposición.
- La personalización de soldados te permitirá crear hasta **un pelotón completo de 10 soldados exclusivos.**
- Los mapas **eventos dinámicos** serán una novedad en el juego.
- Tendrá un nuevo modo de juego: **Pelotones.**

Los escenarios para la guerra parecían haberse acabado, pero el futuro es una caja de sorpresas, aunque sea un futuro cercano. Y fíjate si hay sorpresas, que hasta te convertirás en fantasma...

Pensar que aún hay un mundo en el que librar guerras, tras lo visto en «Modern Warfare 3» y «Black Ops II», es casi un milagro. Si el futuro cercano –o no tanto– de ambos juegos nos mostraban conflictos que iban de lo más global a lo más oculto, intentar imaginar un nuevo escenario bélico en el que aún haya bandos en conflicto o algo por lo que pelear, es harto complicado. Pero si algo ha tenido «Call of Duty» a lo largo de su historia es capacidad de reinventarse. Y parece que «Ghosts», la nueva entrega de la serie que, cuando leas estas líneas, estará a punto de ver la luz, no será la excepción. Una nueva trama en la que se cambiará radicalmente la perspectiva –según asegura Infinity Ward–, nuevos modos de juego, personajes, tecnología gráfica –uno de los puntos sobre los que más discusión hay, todavía hoy– harán de «Call of Duty Ghosts» –o lo intentarán– una nueva vuelta de tuerca en la acción bélica para que, una temporada más, nos metamos en la piel de un súper soldado que, además, en esta ocasión tendrá que ser prácticamente invisible ante el enemigo. Un auténtico fantasma.

Un mundo desolado

La campaña de «Ghosts» parte de un guión que, como la última entrega de la saga, «Black Ops II», ha sido creado por un reputado profesional de Hollywood. Si David S. Goyer fue el responsable de ambas entregas de «Black Ops», para el nuevo juego de Infinity Ward ha sido Stephen Gaghan, ganador de un Oscar por Traffic, el que ha dado forma a la trama. En ella, la invasión global de EE.UU. no sólo ha triunfado sino que prácticamente ha dejado el país entero en ruinas. El resultado es que las naciones que hoy conocemos han redibujado sus fronteras. Y tú, en la piel de un soldado norteamericano que ha visto cómo su hogar ha sido reducido a cenizas, decides alistarte junto a tu hermano a un misterioso grupo de militares de elite conocido como los Ghosts. El objetivo será detener al enemigo antes de que acabe con todo lo que has conocido.

Ghosts, a grandes rasgos, no es el colmo de la originalidad en su base, pero... ¿qué juego bélico lo es? Siempre necesitas un conflicto y un enemigo. A partir de ahí, lo difícil es innovar y destacarte de la competencia. Y aunque Infinity Ward no ha dado



¿Qué pasa después de la guerra? «Call of Duty Ghosts» quiere llevarnos a un momento en el futuro en que pese a que el conflicto continúa, EE.UU. ha sido arrasado.

más que pequeñas píldoras de información sobre la campaña individual, hace poco desveló que alguna misión tendría lugar fuera de nuestro planeta, a bordo de una estación espacial, la Odín, que el gobierno americano usa como un arma y que se ve atacada por ese enemigo que amenaza con destruir para siempre EE.UU. Otro detalle es que uno de los personajes en esa misión, la astronauta Kyra Mosley, estará doblada al castellano por Elena Anaya, una de las actrices españolas más activas fuera de nuestras fronteras.



¡La guerra llega al espacio! Uno de los detalles de la trama de la campaña desvelados más recientemente descubrió que en una misión de la misma la acción llegaría al espacio exterior.

Multijugador para todos

Pero si hay algo en lo que durante los últimos años «Call of Duty» haya evolucionado de forma vertiginosa ha sido en el apartado multijugador, que en «Ghosts», como en las más recientes entregas de la saga, habrá que considerar como un conjunto de múltiples modos y experiencias de juego. Muy atrás quedaron los tiempos en que un puñado de modos y unos cuantos mapas bastaban para satisfacer a los fans de la acción online. Ahora, «Ghosts» quiere echar el resto potenciando lo visto en juegos anteriores y añadiendo novedades.

Éstas irán desde los mapas con eventos dinámicos –trampas activadas por el jugador, modificación de la orografía de los mapas, etc.– al nuevo modo Pelotones, en el que jugadores de culaquier nivel de habilidad podremos seleccionar nuestro propio pelotón de soldados creados en el multijugador y alistarnos para jugar solos, en modo cooperativo con hasta seis jugadores o de forma competitiva.

Y, por supuesto, Pelotones contará con sus propios modos de juegos: pelotón contra pelotón, asalto de pelotón, juego de guerra o salvaguarda. Y el progreso del pelotón se sumará a la experiencia multijugador de tu perfil.

Así, lo que vemos es que «Ghosts», como antes «Black Ops II» o «Modern Warfare 3», se convierte en un pack compuesto por varios bloques de juego en el multi que confirman una sinergia perfecta. El sistema de prestigio es, en definitiva, como en las última entregas, la base de esta suma para progresar en el sistema de ventajas –con hasta siete categorías diferentes: velocidad, manejo, sigilo, detección, resistencia, equipo y elte–, el desbloqueo de armamento, accesorios, equipamiento... Una experiencia bélica total.

LA HISTORIA DE «GHOSTS» NOS LLEVA A UN FUTURO EN QUE EE.UU. HA SIDO TOTALMENTE ARRASADO

Más y más

La lista continúa en «Ghosts» con los paquetes de asalto, que vendrán en tres categorías diferentes: asalto –que incluye, a su vez, Sat Com, Perro Guardián y Maniac–, asalto de apoyo –con Night Owl, MAAWS y Helicóptero Explorador– y asalto de especialista.

Las cifras siguen apareciendo en «Ghosts» en lo referente al arma-



Pero también se combate bajo el agua. No es la primera vez, desde luego, que en un «Call of Duty» te pones el traje de neopreno, aunque lo de disparar bajo el agua, ya es otra cosa...



Si tienes vértigo, no sirves para ser un "Ghost". Así que procura no mirar mucho hacia abajo cuando te toque hacer un rapel por la pared de un rascacielos... Es sólo un consejo, claro.



UN MUNDO AL BORDE DEL COLAPSO...

La saga «Call of Duty», desde sus inicios en la Seguna Guerra Mundial hasta su "escisión" en dos caminos paralelos, con guerra moderna y futura, siempre ha mostrado un mundo al límite. Cómo las amenazas, reales o inventadas, terroristas o de conflicto global, siempre han tenido la paz mundial a punto de hacerse añicos. En «Ghosts» nada ha cambiado... bueno, algo sí, y es que el conflicto global ya ha pasado. EE.UU. está en ruinas y tu papel es el de un soldado que, junto a su hermano, se alista a un misterioso grupo, los "Ghosts", encargados del último y desesperado intento por parar ál enemigo.


¡El enemigo está por todas partes! La trama de «Ghosts» no te pone el objetivo de frenar una invasión. El enemigo ya ha arrasado EE.UU. Lo que debes hacer es acabar con él, para siempre. ¿Podrás?



mento. Hasta 30 tipos de armas diferentes, entre fusiles de asalto, subfusiles, ametralladoras, escopetas, fusiles de precisión, lanzagranadas, fusiles de francotirador...

En general, se puede decir que el multijugador de «Ghosts» no sólo será el más completo de toda la saga, sino también el más variado. ¿Zombis, dices? De momento, parece que eso es cosa de "los otros". No, no hay nada confirmado cuando estamos cerrando este número de Micromanía, pero quién sabe...

Y tampoco hay que perder de vista que «Ghosts» es un juego de esos que se llaman "intergeneracional", es decir, que además de para PC y las actuales consolas, aparecerá en las nuevas máquinas que están a punto de aparecer, lo que ha provocado alguna que otra poémica en cuanto a su apartado tecnológico. Sí, hablamos de gráficos, ¿de qué, si no?

Más espectacular aún

A «Call of Duty» siempre se le ha tachado de estar "anticuado" en cuanto a su apartado visual y tecnológico. Sinceramente, es algo que nunca hemos compartido. Puede que en ciertos detalles técnicos nunca haya estado a la última, no lo negamos, pero la espectacular dirección artística de que siem-

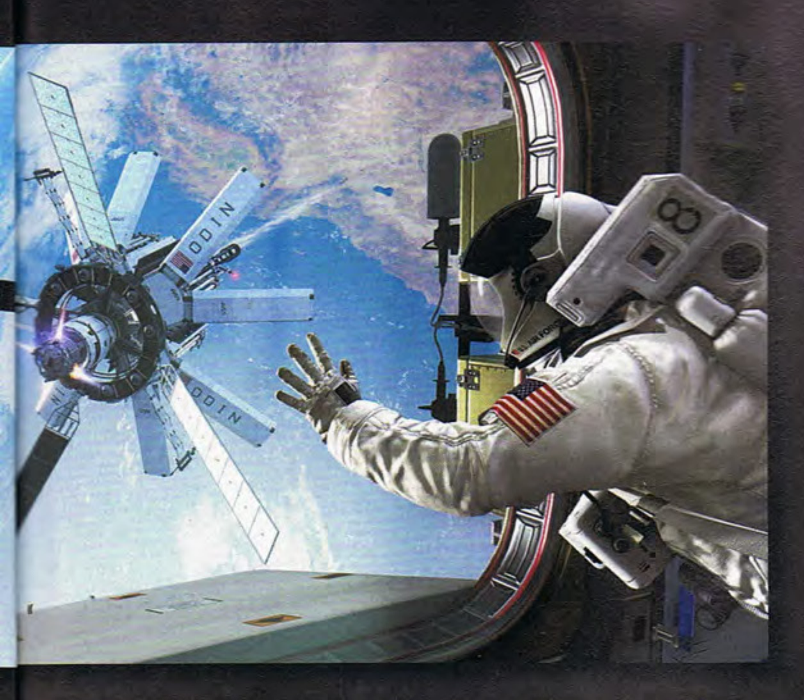
LOS PERROS DE LA GUERRA

Las animaciones en los últimos «Call of Duty» siempre se han basado en el uso de la captura de movimientos, para dar una fluidez natural a los mismos. En «Ghosts» la más llamativa inovación es la aplicación de la técnica incluso a perros, uno de los personajes más curiosos del juego. Pero no es la única. Infinity Ward ha trabajado en un mayor realismo de los movimientos tácticos –coberturas, apoyos, saltos o deslizamientos sobre las rodillas– para que las secuencias de acción sean más espectaculares que nunca. Y sí, el realismo del perrete será también asombroso...









EL MULTIJUGADOR, LA CREACIÓN DE SOLDADOS, LOS PELOTONES... LAS NOVEDADES SON MÚLTIPLES

pre ha hecho gala, juego tras juego, la calidad de las texturas –hablamos de PC, por supuesto–, el uso de la captura de movimientos y el estilo cinematográfico de sus muchas secuencias, siempre lo han colocado entre nuestros preferidos en cuanto a espectáculo visual.

El nuevo motor de «Ghosts» no parte de cero, sino que es una evolución de todo lo visto anteriormente, pero ciertas mejoras técnicas que se han visto en lo poco que se ha mostrado del juego son realmente impresionantes –y esperemos que en la versión final la cosa se haya mantenido y hasta mejorado–. Los múltiples FX visuales se verán potenciados por técnicas como el Sub-D –que puedes ver ilustrada junto a estas líneas– de forma que el detalle de los modelos se incremente a medida que la cámara se acerque a los mismos.

Sí, los responsables de Infinity Ward no dicen que el motor gráfico de «Ghosts» sea nuevo, en el sentido de que se ha desarrollado desde cero, como hablábamos, pero lo visto del juego muestra una evolución tremenda sobre «Modern Warfare 3». En suma, «Ghosts» promete. Aunque este año tendrá una dura competencia, sin duda. Al final, los que ganaremos somos los jugadores. **A.P.R.**

HOLLYWOOD DA SU VISTO BUENO



› No es la primera vez que «Call of Duty» recurre a guionistas que han triunfado en Hollywood. El último, David S. Goyer, ha sido responsable de las tramas de ambos «Call of Duty Black Ops». Ahora, con «Ghosts», Stephen Gaghan toma el relevo. Suyos son los guiones de, por ejemplo, Traffic –por el que se llevó un Oscar– o Syriana.

Muchas veces decimos que un juego tiene una producción digna de Hollywood. Con «Call of Duty» hace tiempo dejo de ser un símil.



MÁS REAL QUE NUNCA EN LO VISUAL

Desde su anuncio y presentación durante el evento de puesta de largo de Xbox One, «Ghosts» ha sido acusado de no utilizar un motor gráfico completamente nuevo, sino una evolución de tecnologías ya usadas por el estudio en juegos anteriores. Algo imperdonable para muchos jugadores y miembros de la prensa. Aunque es un dato cierto, lo que se ha visto hasta ahora de «Ghosts» no parece, precisamente, que vaya a carecer de impacto, pues la evolución es sobresaliente tanto en el detalle gráfico de personajes y escenarios, como en el realismo de las animaciones.





› SUB-D OFF: Sub-D es una técnica con la que se incrementa el detalle gráfico de los modelos 3D cuanto más cerca están de la cámara. Éste es el aspecto sin sub-D.



› SUB-D ON: Con esta técnica, el modelo 3D experimenta una mejora notable en su aspecto, mucho más realista y lleno de detalles, con una geometría superior.



› Y el resultado final: Aunque «Ghosts» no ofrezca un motor gráfico de nueva generación, el resultado final no está tan lejos de lo que se pueda imaginar.

JUEGO DEL MES micromanía

¡El rey del deporte!

NBA 2K14

Sí, sí. El fútbol es el deporte rey, todos tenemos nuestro equipo preferido, que si Cristiano, que si Messi, que si... Pero si quieres emoción, ¡nada como la NBA, amigo!



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** 2K Games
- **Distribuidor:** Take 2 ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.2ksports.com/games/nba2k14* información básica, imágenes, vídeos. En inglés.

3



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Equipos:** 44
- **Modos de juego:** 7 básicos (asociación, entrenamiento, temporada, playoffs, práctica, asociación en línea, blacktop)
- **Modo especial:** Camino a la...
- **Multijugador:** Sí

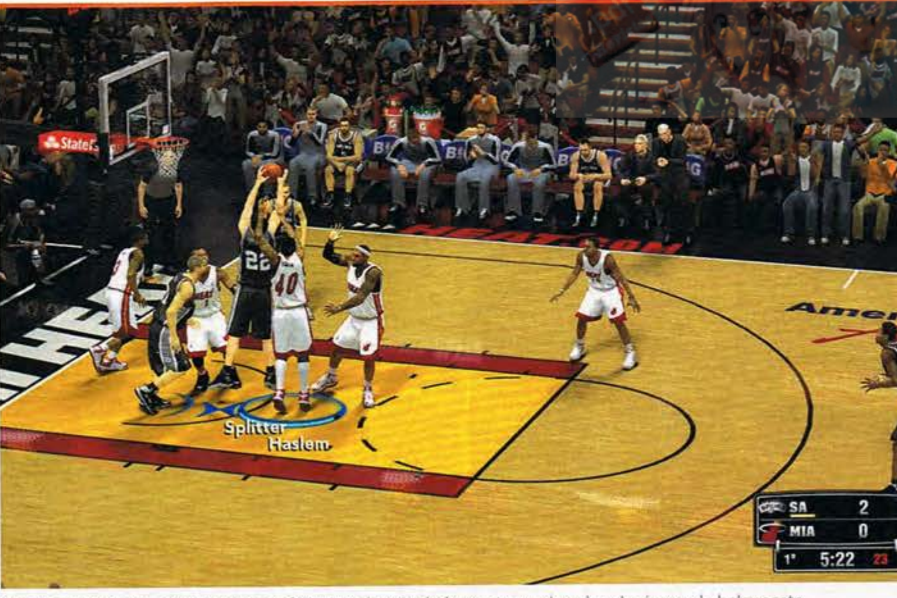
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 2.4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB, Radeon HD 2400, GeForce 6800 GT
- **Conexión:** ADSL (partidas online)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Crea tu jugador y desarrolla tu carrera. No es una opción nueva, pero sigue siendo una de las más atractiva que te ofrece el juego.



¡Coge ese rebote, pasa y encesta! Vuelve el mejor baloncesto, vuelve el mejor juego de baloncesto. «NBA 2K14» es, un año más, uno de los mejores títulos deportivos de la temporada. ¡Es puro espectáculo!



Mucha Euroliga, pero... ¡se habla en inglés! El doblaje -o su ausencia-, como en 2013, es uno de los puntos negros del juego.





En los juegos deportivos actuales el entrenamiento es vital. Aquí la técnica puede tanto como la habilidad y el talento natural.

Sí, el Olympiacos también aparece, al ser vigente campeón de Europa. Y es que este año se ha ampliado la lista de equipos, aunque, por supuesto, todo se centra alrededor de los grandes de la NBA.

EL BASKET VUELVE A BRILLAR EN LA NUEVA ENTREGA DE «NBA», IMPECABLE EN SU JUGABILIDAD

El que una saga centrada en un tema tan específico como «NBA» sea capaz de superarse año a año demuestra la calidad del equipo de desarrollo que hay detrás de la misma, y lo que les gusta tanto su trabajo como el deporte en que se basa. Y no hablamos sólo de que sean capaces de innovar con modos de juego inéditos en cada temporada –que, al final, podrán gustar o no, eso es más subjetivo–, sino en la calidad técnica, la jugabilidad, los detalles que hacen de cada nueva edición de «NBA 2K» un producto superior a su predecesor. Sí, esta claro que nos encanta este juego. Y a ti, también te gustará.

¡Estás en el juego!

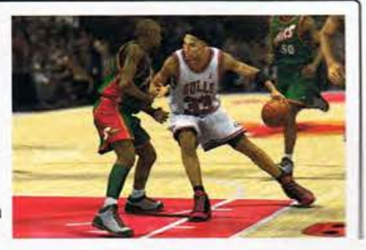
Los deportes espectáculo son un invento netamente americano, como convertir en industria aquello que no lo es, aparentemente. Y «NBA 2K14» captura perfectamente ambas facetas. Su calidad técnica, su simulación deportiva –adaptable a distintos niveles de experiencia–, su perfecta jugabilidad, la intensidad y el espectáculo y la NBA como franquicia comercial –con todo lo que hay detrás: equipación, publicidad, etc.–, ofrecen un diseño de juego compacto, redondo como el balón que bota Lebron James y lleno de diversión.

Si 2K Sports se hubiera limitado a repetir lo que hizo el año pasado actualizando plantillas ya nos habría valido –más, por ese increíble precio que tiene el juego–, pero es que la inclusión de los nuevos modos de jue-

LA REFERENCIA

NBA 2K13

- La nueva entrega de «NBA 2K» aumenta la cantidd de equipos, sumando los 14 de la Euroliga.
- En los nodos de juego ambos son muy completos, pero «NBA 2K14» suma el modo especial Lebron y el Blacktop.
- El doblaje en español es inexistente en ambos, a diferencia de en consolas.



LEBRON: EL REY DE «NBA 2K14»



Todos los juegos deportivos siempre escogen a un deportista de elite como imagen para poner en la caja y tener un plus de atractivo para las ventas. El marketing es protagonista en estos casos.

Pero en casos como el de «NBA 2K14», además de la imagen también el contenido se vuelca en la elección. Este año, Lebron James, uno de los más carismáticos jugadores de la NBA, tiene modo de juego propio. ¡Y es la leche!



Elijas el ángulo que elijas, el espectáculo NBA está servido. Entre los modos de juego, la intensidad de la acción, la perfecta jugabilidad y unas repeticiones de escándalo, «NBA 2K14» es puro espectáculo.

UN TOQUE ESPECIAL...

Aparte de partidos, entrenamientos y las competiciones oficiales, cada «NBA» siempre aporta un toque distintivo en sus modos especiales de juego, y éste no es la excepción.



› Lebron: camino a la grandeza. El protagonista absoluto es el mismísimo Lebron James, imagen y algo más de «NBA 2K14». Tienes dos caminos posibles que elegir, la Dinastía de los Heat, siguiendo la temporada 2013-14, o el Viaje Fantástico, en el que Lebron desarrolla su carrera desde la reedición de las finales de 2013.



› Más que modos, extras. Sí, los extras también hacen grande a «NBA 2K14». Desde el diseño de personaje en "Mi Jugador", hasta la creación de tus diseños de zapatillas o los archivos compartidos online, en los que puedes subir a la red el ADN de tu jugador, el equipo creado, la clase de Draft, la plantilla, etc. para asombrar al mundo con tu talento.



El NBA Blacktop es un modo especial de juego en el que los mejores juegan partidos rápidos desde 1 contra 1 hasta 5 contra 5, en ambientes no oficiales.



Toda la NBA a tu alcance. Los 30 equipos de la NBA este año suman novedades. No son los clásicos del pasado año, sino 14 equipos de la Euroliga, incluyendo españoles.

go, uno basado en el propio Lebron, imagen de este año, y otro llevando el baloncesto a las calles, con NBA Blacktop, y las mejoras en IA y jugabilidad aúpan a «NBA 2K14» a lo más alto del género.

La asignatura pendiente

A un juego como éste apenas le falta nada: es variado, divertido, te permite trastear con sus editores –de personajes y zapatillas, como el pasado año–, te deja compartir tus creaciones online y posee una colección de temas musicales sensacional. Lo único que te exige es tener un mando en condiciones, pues si no es imposible disfrutarlo en condiciones, y lo único que se le puede reprochar es que, como la entrega anterior, el doblaje en español sigue brillando por su ausencia –los textos sí están en español tranquilo–. Algo que no es demasiado asumible cuando las versiones de consola sí están dobladas en nuestro idioma, así que no es de recibo.

Pero, así y todo, «NBA 2K14» es, aunque parezca mentira, aun mejor y más completo que su predecesor. ¡Larga vida al basket! ¡Larga vida a «NBA 2K»! A.P.R.

ALTERNATIVAS

› FIFA 14

En cuanto a juegos deportivos, uno de los mejores del momento, pese al cambio de disciplina.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

› PES 2014

Una mirada al fútbol más divertido y entretenido sin demasiada complicación ni sofisticación.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 78

nuestra opinión

VICE TODA LA EMOCIÓN DE LA NBA. Coge tu mando y siéntate ante tu PC para vivir la NBA en todo su esplendor, con un realismo y diversión totales. ¡Un gran espectáculo!

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- ↑ La simulación es excepcional tanto en el apartdo técnico como en la jugabilidad.
- ↑ Los nuevos modos de juegos, dando protagonismo a Lebron James y los partidos One on One. Además del resto, claro.
- ↑ La alucinante banda sonora. Jay-Z sigue presente aunque no es tan protagonista como en 2013.

Lo que no nos gusta

- ↓ O tienes un pad, como el de Xbox 360, o no hay quien lo juegue en condiciones.
- ↓ El doblaje en español sigue siendo su asignatura pendientes. Más, cuando en consolas si lo está.

Modo individual

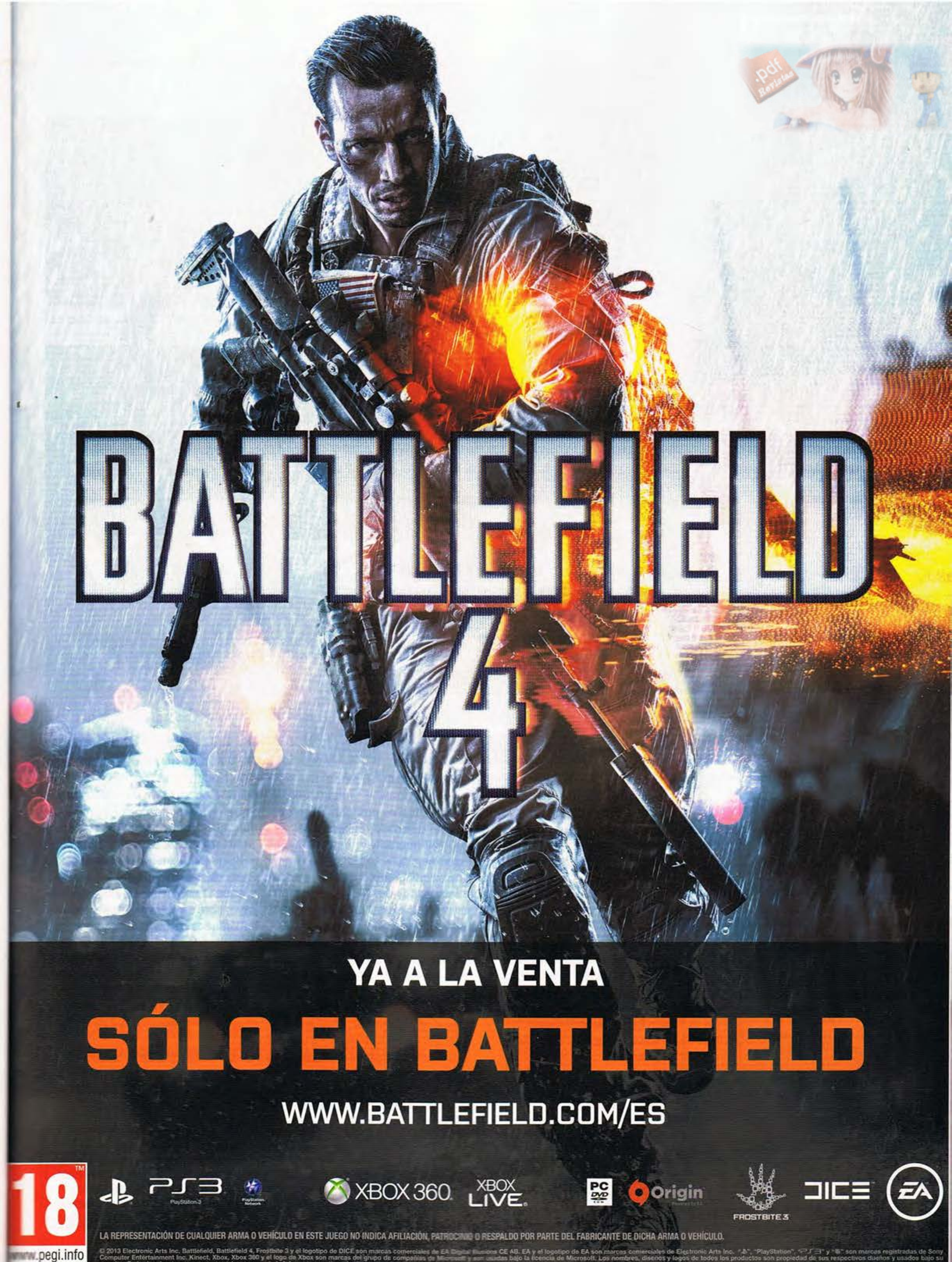
Sensacional en todo. Difícilmente se podría mejorar un espectáculo deportivo tan intenso. Bueno, si estuviera doblado.



Modo multijugador

Conéctate y gana a tus amigos. Siempre es más divertido enfrentarte a jugadores humanos, más imprevisibles que la IA.

La nota **92**



BATTLEFIELD 4™
YA A LA VENTA
SÓLO EN BATTLEFIELD
WWW.BATTLEFIELD.COM/ES
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
Origin
FROSTBITE 3
DICE
EA
LA REPRESENTACIÓN DE CUALQUIER ARMA O VEHÍCULO EN ESTE JUEGO NO INDICA AFILIACIÓN, PATROCINIO O RESPALDO POR PARTE DEL FABRICANTE DE DICHA ARMA O VEHÍCULO.

¡Renacido de sus cenizas!

Final Fantasy XIV A Realm Reborn

De aquel despropósito lanzado bajo el mismo título hace tres años ya sólo queda un infausto recuerdo. «A Real Reborn» es un juego totalmente nuevo... ¿El que debió ser?

LA REFERENCIA



Final Fantasy XIV

- La primera versión de «FF XIV» era un desastre. «A Realm Reborn», es un juego de rol online solvente y bien diseñado.
- Square Enix insiste en el mismo modelo de cuotas mensuales.
- La calidad gráfica, que ya era buena, ha mejorado. Visualmente sublime.

Tres años han pasado ya desde el lanzamiento de la primera versión de «Final Fantasy XIV». Tratándose de una saga tan famosa, la expectación era máxima, pero aquel MMO resultó ser un fracaso. A excepción de unos gráficos excelentes, nada era bueno: interfaz confuso, misiones repetitivas y la constante sensación de que no saber lo que tenías que hacer. Después de tres años de trabajo para arreglarlo y añadirle algo más, Square Enix vuelve a relanzar el juego, y lo hace con el subtítulo de «A Realm Reborn», para remarcar que esta nueva versión es algo radicalmente distinto.

Amanece en Eorzea

Y, en efecto, lo es. El nuevo «Final Fantasy XIV» sí es un buen juego de rol online: divertido, ágil, con servidores muy poblados y con gráficos incluso mejores. A los seguidores de la franquicia les encantará, porque tiene todos los elementos estéticos y narrativos del universo «Final Fantasy». Sin embargo, a los demás puede que les deje un poco tibios ya que no aporta nada novedoso.

Se trata, a grandes rasgos, de un buen "clon" de «World of Warcraft», –que no es poca cosa– pero nada más. El sistema de combate es el convencional de aporrear las teclas; nada que ver con otros más directos y desafiantes de «Age of Conan» o «Tera». El desarrollo de los personajes es libre en cuanto a la elección de habilidades de distintas clases; pero no incluye el desarrollo de una trama personal como en «Guild Wars 2».

SQUARE ENIX DESAGRAVIA A LOS FANS DE «FINAL FANTASY» CON UN MMO MÁS QUE CORRECTO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol ▶ **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Square Enix
- **Distribuidor:** Square Enix ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 24,95 €
- **Suscripción:** 10,99 € al mes
- **Web:** *www.finalfantasyxiv.com* En Inglés, con información general, foros y noticias.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Razas:** 5 (con 2 variantes cada una)
- **Clases:** 19 (5 de guerra, 3 de magia, 8 de la mano y 3 de la tierra)
- **Profesiones / Regiones:** 9 / 6
- **Monturas / Mascotas:** 3 / Sí
- **Artesanía:** Sí
- **PvP:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 Quad 2,5 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770 2 GB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo 1,9 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 4770
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560, Radeon HD 6850 (compatibles DirectX 11)
- **Conexión:** ADSL 4 Mbps



Los gráficos son extraordinarios. Castillos, desiertos, bosques: todo tiene una estética fascinante y cuidada hasta el mínimo detalle.



El sistema de combate es el habitual: aporrear las teclas. La victoria, por tanto, depende casi en exclusiva de tus armas y tu nivel.



Eorzea es un territorio enorme. Para desplazarse lo más rápido es el teleporte, pero no es tan estilo como cabalgar un chocobo.



Square Enix pidió perdón por el desastre de «FF XIV» y, ahora sí, con «A Realm Reborn» ofrece a los fans de la serie un juego de rol online correcto, competente dentro de los estándares del género.



Lo mejor es la ambientación, pero ésta es un arma de doble filo. Si conoces el universo «FF», lo pasarás en grande. En caso contrario, te costará meterte, y con la dificultad añadida de que está en Inglés.

Sus características, por tanto, son las habituales del género en los últimos años: eventos dinámicos (aquí llamados FATE), peleas de mascotas, un editor de personajes muy completo. Lo típico, vamos. Está todo bien hecho, funciona como debe y va envuelto en unos gráficos maravillosos, pero el principal atractivo de «A Real Reborn» es el universo recreado: si te gusta «Final Fantasy», es tu juego.

Cuotas persistentes

Aparte de que te guste el mundo de «Final Fantasy», «A Realm Reborn» exige otras dos condiciones. La primera, saber inglés, porque el juego sigue sin estar traducido a nuestro idioma. Y la segunda es estar dispuesto a pagar la cuota mensual de algo más de 10 €. Ahora que hasta «World of Warcraft» parece dispuesto a pasarse al free2play, Square Enix sigue insistiendo en el modelo de explotación de la facturación por tiempo. Ellos sabrán...

En cualquier caso, es un buen juego, y si eres fan de «Final Fantasy», puede que te compense pagar, porque te dará todo lo que cabe esperar de un buen MMO de rol. M.C.L.

ALTERNATIVAS

Guild Wars 2

Hoy, el mejor MMORPG. Con un tono adulto, gráficos soberbios y sólo pagas una vez: sin cuotas.

▶ Más inf. MM 212 ▶ Nota: 98

Tera

También en inglés, con un apartado visual espléndido de estilo oriental. Ahora es free2play.

▶ Más inf. MM 211 ▶ Nota: 90

NUESTRA OPINIÓN

El juego que debió ser. Square Enix se ha redimido de «FF XIV» con una versión radicalmente remodelada que, esta vez sí, está a la altura del nombre «Final Fantasy».

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- Un diseño gráfico sensacional, con estilos notablemente distintos para cada lugar y raza.
- La jugabilidad es infinitamente mejor que la de la primera versión. Ahora es un MMO bien diseñado, con quests interesantes y organizadas.
- Algunas melodías son clásicas de la saga.

Lo que no nos gusta

- No está traducido al castellano, y hace falta un buen nivel de inglés para entender el argot.
- Cuotas mensuales: un modelo nada atractivo.
- Si no conoces el universo «Final Fantasy», resulta difícil introducirse, porque es complejo.

Modo multijugador

Para un público específico. Es el juego de rol online que los seguidores de «Final Fantasy» estaban esperando. Una recreación formidable del famoso universo fantástico y con una jugabilidad bien diseñada y amplia para explorarlo... Para los demás, hay alternativas mejores, en Castellano y sin necesidad de pagar cuotas mensuales.

La nota



JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Liderando la clasificación!

FIFA 14

Cantidad y calidad. Ni Ciudad Deportiva, ni Masía, ni cantera de Lezama, ni nada de nada. No sabemos cómo, pero este año el mejor fútbol en PC viene de América...

LA REFERENCIA



Nombre del juego

- Ambos juegos ofrecen modos prácticamente idénticos, aunque «FIFA 14» mejoras las opciones online en cantidad y calidad.
- Técnicamente, «FIFA 14» ha evolucionado mucho. Animaciones, movimientos y física son ahora mejores.

Evidentemente, no es perfecto. Son muchas las opciones, posibilidades, mejoras técnicas, modos de juego, ha aumentado el realismo... Pero cada jugador de PC tiene su popio estilo y gustos, y preferencias sobre los detalles. Y esto es lo que marca la perfección desde el punto de vista personal. Porque la perfección objetiva no existe... ¿verdad?

Y, sin embargo, «FIFA 14» es, probablemente, lo más cercano a tal idea que ha salido de la factoría de EA en Vancouver. Hay más ligas que nunca, más estadios, las competiciones son reales –en su mayoría–, los jugadores se parecen realmente a los de verdad y la jugabilidad es excelente. Eso sí, siempre que cuentes con un buen pad –el de Xbox 360 para Windows es perfecto–, porque si no a un juego como «FIFA 14»ni te acerques.

Esto sí es fútbol

Ya el pasado año «FIFA 13» ofrecía una calidad excepcional, pero también es verdad que su rival más directo, «PES 2013», estaba más cerca de su nivel. Esta temporada, sin embargo, EA ha sabido superarse a sí misma mientras Konami parece haber dado un paso atrás.

«FIFA 14» ha mejorado sensiblemente las animaciones y jugabilidad en general. Ha aumentado la oferta de licencias, de modos de juego online con un triplete de excelencia donde destaca el Ultimate Team.

Las mejoras van de unos pases más realistas, usando los desmarques y pases al hueco de forma ex-

LOS MODOS DE JUEGO, LAS LICENCIAS, LA SIMULACIÓN... TODO HACE DE «FIFA 14» EL MEJOR EN PC

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Electronic Arts
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.easports.com/es/fifa* Página con mucha información, pero difícil de navegar

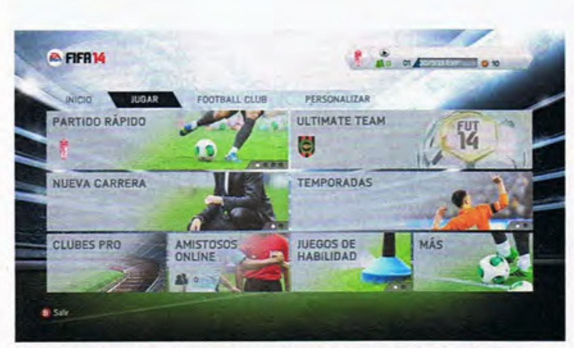
3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Equipos:** Más de 500
- **Jugadores:** 16.000
- **Ligas:** 30
- **Estadios:** 62
- **Ligas:** 30
- **Modos Online:** 3
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, GeForce 6800 GT, Radeon HD 3600
- **Conexión:** ADSL (activación Origin)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El lavado de cara de «FIFA» ha llegado a un interfaz brillante en su diseño y navegación. Y tan completo como el propio juego.



Si te gusta el fútbol, «FIFA 14» te va a encantar. La nueva temporada de EA en el deporte rey llega a mejorar todo lo bueno que tenía su predecesor y lo amplía considerablemente. Una delicia deportiva.



¿Nueva generación? ¡Si ya estaba el año pasado! La calidad gráfica de «FIFA 14» mejora lo justo como para seguir siendo superior.



Entrena, que lo vas a necesitar. La sensibilidad de los controles y la cantidad de movimientos y animaciones aconseja entrenar mucho.



La cantidad de equipos, ligas y licencias disponibles es exagerada. Es imposible que llegues a probar todos los equipos y jugadores que existen. Aun así... ¡menuda gozada tener tantas opciones!

cepcional. La física del balón, muy mejorada, ayuda lo suyo, y el control sobre tácticas y jugadores se realiza de forma fluida y natural.

Es todo más manual y, al tiempo, más intuitivo, y la parte técnica potencia la jugabilidad, desde las animaciones a la recuperación de los jugadores tras realizar algún movimiento especial.

Una carrera perfecta

Ser el manager en «FIFA 14» es una experiencia sensacional. Cada apartado, fichajes, gestión, noticias, ojeadores, etc. te sumerge en el juego de forma sensacional. Y si quieres participar como jugador, tienes la opción al alcance de tu mano.

Súmale a todo eso las los juegos de habilidad para entrenar, en los que mejorar la técnica y practicar todo el tiempo que quieras. El resultado es el mejor simulador de fútbol que puedes en contrar en PC ahora mismo y que se sienta en el trono por méritos propios. Y si EA sigue en esta tónica los próximos años, va a ser muy difícil que Konami o cualquier otro lo mueva de esa posición de liderazgo. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›PES 2014

Aunque no es tan profundo ni tan redondo, resulta divertido si quieres un fútbol más inmediato.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 78

›NBA 2K14

Cambio de modalidad deportiva, pero tanta o más calidad que aquí. Para los fans del basket.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

EL MEJOR FÚTBOL VUELVE AL PC. Una nueva entrega de «FIFA» que mejora a su antecesor en cantidad de equipos, opciones y jugabilidad. Fútbol para disfrutar.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●●●
- ›Jugabilidad ●●●●●●
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ La exagerada cantidad de licencias que se incluye de ligas, equipos y jugadores.
- ↑ El realismo de las animaciones ha ganado enteros sobre su predecesor.
- ↑ Las modalidades online. Su diseño y posibilidades son enormes.
- ↑ El juego es más abierto y realista, la simulación está mucho más conseguida técnicamente.

Lo que no nos gusta

- ↓ Poca cosa. Si acaso, que si no estás acostumbrado a «FIFA», abruma y se hace cuesta arriba al inicio.

Modo individual

¡El mejor en todo!
Un «FIFA» espectacular en opciones, jugabilidad y calidad técnica. Fútbol 100% para disfrutar.

La nota **94**

Modo multijugador

Hat Trick de EA.
La tema de modos online es sensacional. El Ultimate Team es de los más completo y divertido.

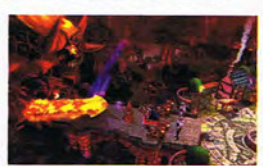
La nota **92**

¡El mundo es tuyo!

Eador Masters of the broken world

El mundo de Eador es como un iceberg: se ve poquita cosa flotando, pero si miras bien resulta inmenso, así que ojo, no sea que choques con un dios rival y te hundas...

LA REFERENCIA



King's Bounty Armored Princess

- «King's Bounty Armored Princess» permite explorar el mundo de juego en tiempo real, mientras que «Eador» funciona por turnos.
- «Eador» ofrece más profundidad en casi todo, aunque es más lento en su desarrollo y en la evolución que ofrece.

El mundo de Eador flota a la deriva, o casi, roto en fragmentos, en un limbo espacial llamado la Gran Nada. Es el resultado de una catástrofe cósmica de esas que sirven para ponernos en bandeja mundos de fantasía en los que hacer de todo: dominar ejércitos, construir imperios, amaestrar criaturas fabulosas, etc. «Eador. Masters of the Broken World» entre de lleno en todo eso. Y mucho más. Se podría decir que coge influencias de muchos géneros y juegos, las combina, hace un cóctel en el que puedes encontrar sabores conocidos, pero además es capaz de aportar su estilo para diferenciarse de títulos como «King's Bounty», «Disciples», «Heroes of M&M», etc. con los que es fácil de identificar.

Dioses y héroes

En el papel de un dios debes crear un ejército en el mundo físico de Eador que estará dirigido por un héroe, tu representante y el de tu poder. Pero él es humano, no divino, así que sus habilidades y poderes mágicos deberán ser adquiridos y mejorados con el tiempo. No es omnipotente. Puedes elegir entre cuatro clases diferentes, arquetípicas: guerrero, mago, comandante y explorador. Con tu héroe ya listo, deberás explorar las regiones en que se divide cada fragmento de Eador, construyendo tu fortaleza, reclutando soldados para tu ejército, gestionando las regiones una vez conquistadas, creando alianzas con otros personajes, etc. Lo más llamativo de «Eador» es que no es un juego

MÉTETE EN LA PIEL DE UN DIOS Y CONSIGUE LA SUPREMACÍA EN EL MUNDO FANTÁSTICO DE EADOR

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Rol
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** Snowbird Game Studios
- **Distribuidor:** FX Interactive **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.fxinteractive.com/p479* Información muy básica sobre el juego y requisitos mínimos

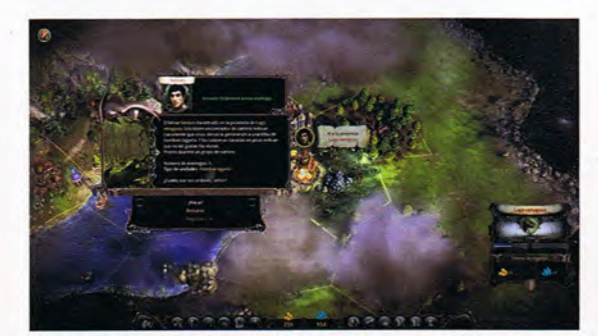
12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Clases de héroes:** 4 (Guerrero, explorador, comandante, mago)
- **Habilidades:** 7 (por héroe)
- **Atributos básicos:** 3 (salud, magia y mando)
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X1600)
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Antes de empezar el combate puedes elegir entre disputarlo o no, así como resolverlo de forma automática. ¡Elige con cuidado!



Empieza a crear tu ejército. Aunque en el juego no todo es combatir, disponer de un ejército potente y equilibrado es básico.



Las posibilidades de exploración de cada región son enormes. Antes de desplazarte a otra es conveniente agotar las opciones.



¡La batalla ha comenzado! En «Eador. Masters of the Broken World» los combates se disputan por turnos en un escenario dividido en celdas hexagonales. Dispón a tus fuerzas en su lugar antes de la lucha.



Haz crear a tu ciudad y consigue regiones prósperas. El apartado económico, de desarrollo de las regiones y de tu ciudad, donde está tu fortaleza, son vitales a la hora de fijarte un objetivo para la victoria.

sólo de gestión. No es un juego sólo de combate. No es un juego sólo de estrategia. No es un juego sólo de rol. Es todo eso y más. Es una sinergia de géneros, estilos y opciones que al principio choca, pero funciona bastante bien a la que le das un tiempo de juego prudencial.

Es mi turno

Eso sí, todo en «Eador» –y es de agradecer– funciona en base a un sistema de turnos. Y decimos que es de agradecer porque hay tantas cosas que se pueden hacer en cada región del mundo de juego, que requieren tiempo y paciencia: construir, explorar, comprar, vender, estudiar y, por supuesto, combatir. Amén de muchas más.

Los combates en «Eador» siguen una dinámica harto conocida, aunque no por haberla visto en otros juegos debes fiarte, puesto que la dificultad desde el primer minuto es algo elevada, aunque no es un desafío exasperante, no te confundas. «Eador», en fin, es un juego de fantasía que te gustará si eres fan de los turnos, la gestión y el combate. Y piensa que hay mucho más debajo, si le das una oportunidad. A.C.G.

ALTERNATIVAS

Total War Rome II

Una estrategia bélica histórica que apuesta por las batallas masivas, con un mapa táctico por turnos.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 97

Civ V Cambia el...

La estrategia por turnos se vive de otro modo, donde la evolución de tu civilización es el objetivo final.

▶ Más inf. MM 222 ▶ Nota: 96

Nuestra opinión

El poder de un dios está en tus manos. El mundo roto y flotante de Eador necesita un dios que lo unifique. Combate, crea alianzas y consigue la supremacía para dominarlo.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●○○○
- Sonido ●●●○○○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●●●○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- Las posibilidades que se ofrecen en cada región del mundo. Explora antes pasar a la siguiente.
- La combinación de géneros que ofrece: estrategia, rol, acción táctica...
- Requiere un desarrollo paciente que te obliga a pensar cada paso que dar.

Lo que no nos gusta

- Se puede hacer demasiado lento a veces, y algo áspero para los jugadores más inexpertos.
- La dificultad en los combates es bastante elevada incluso desde el principio.

Modo individual

Completo y profundo. Aunque algo áspero y con un desarrollo que exige paciencia. Si la tienes, verás un juego estupendo.

La nota **88**

Modo multijugador

Siempre es mejor contra un dios... humano. Las reglas básicas del combate –a lo que se ciñe el multi– se mantienen.



La nota **86**

Jugando en otra liga...

PES 2014

Las gradas rugen, el juego es intenso, faltan pocos minutos para que el árbitro pite el final y... ¡el balón desaparece! «PES» aún debe mejorar si quiere ganar el partido...

LA REFERENCIA



PES 2013

- En ambas ediciones la Liga Master es el corazón del juego con apenas diferencias entre una entrega y otra.
- Los nuevos ajustes en los sistemas de control de «PES 2014» mejoran algo lo visto el año pasado, aunque esta edición

El eterno clásico. El derby de todos los años. El encuentro de máxima rivalidad entre «PES» y «FIFA» ya se ha disputado. Y, por supuesto, los hinchas de uno y otro tiene claro su favorito. De hecho, no les hacía ni falta ver el partido para elegir a su vencedor, pero como al final hay que ver si los fichajes y las inversiones de cara a la nueva temporada han surtido efecto, echemos un ojo a lo «PES 2014» se ha sacado este año de la manga... aunque ya te avisamos que no es mucho, la verdad. Y es que Konami, que hace unos años dominaba a su antojo la clasificación –era algo así como el Barça de Guardiola– y daba unos soberanos chorreos a su rival más directo, lleva unas temporadas que no acaba de levantar cabeza.

Como el año pasado

«PES 2014» tiene sus limitaciones más evidentes en las cifras. Su número de licencias, ligas y campeonatos es justito. Sus opciones de juego más logradas siguen siendo este año la Liga Master y Ser una Leyenda, y ha mejorado en el tema de entrenamientos, pero la inclusión del editor que ofrece, bastante notable, es más una necesidad que una elección para el jugador.

De todos modos, esto tampoco es realmente un problema, como no lo era el pasado año. Sí lo es que, a estas alturas, Konami todavía no sea capaz de crear una navegación por menús más atractiva, más intuitiva y más eficaz. Que, de hecho, el juego te mande a descargar una actualiza-

«PES 2014» CUMPLE EN APARTADO TÉCNICO Y DIVERSIÓN, PERO ES CORTO EN OPCIONES Y LICENCIAS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Konami
- **Distribuidor:** Konami ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *pes.konami.com/eu/?lang=es* Página de diseño espartano y contenidos más justos aún

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Ligas:** 5
- **Torneos:** 6 (Champions, Europa League, Copa Llbertadores, AFC, Liga, Copa)
- **Estadios:** 17
- **Editor:** Sí (equipos, jugadores)
- **Multijugador:** Sí (2-22)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 1.8 GHz, Athlon II X2
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** DirecX 9, 512 MB
- **Conexión:** ADSL (multijugador, actualizaciones)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El entrenamiento resulta entretenido, aunque los ajustes de control de potencia y dirección son un punto flaco, igual que en los partidos.



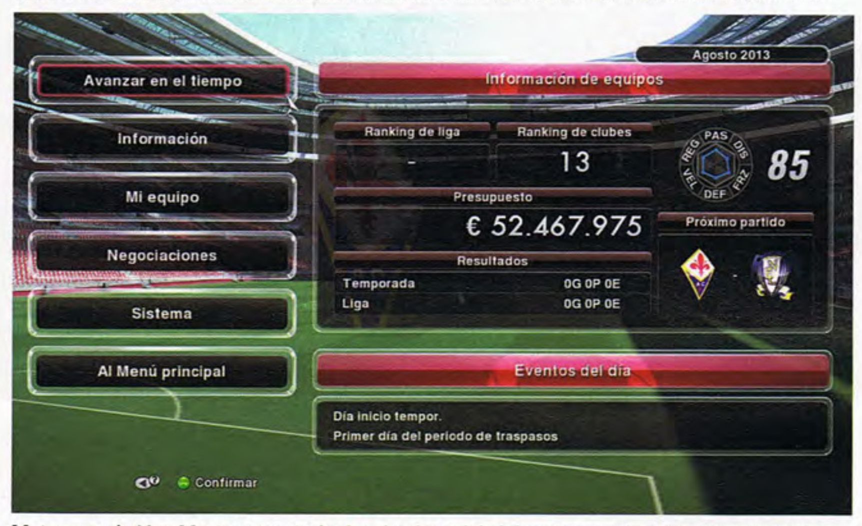
Jugar con un estilo directo y pases de todo tipo sin pedir mucha profundidad o realismo es lo mejor que puedes pedir a «PES 2014».



Algunos detalles como la gestión de cámaras son tan engorrosos como tener que detener la acción y desplegar menús.



El fútbol según Konami, en su edición de este año, se ha quedado bastante atrás respecto a «FIFA 14». Aunque esta entrega mejora algunos detalles de «PES 2013» en otros ha ido en sentido contrario...



Meterse en la Liga Master y controlar los destinos del club en lo deportivo es sin duda la opción a escoger. El resto se pude considerar, casi, una preparación para llegar a este punto.

ción a una opción del menú principal que no existe, dice mucho. Pero todo esto es anecdótico.

Divertido y poco más

«PES 2014» es divertido e intenso en su juego. Como suele serlo habitualmente. La física del balón ha mejorado, los movimientos también, pero sigue habiendo animaciones que se cortan. Sutiles, sí, pero evidentes, también.

Controlar los movimientos de «PES 2014» a la perfección, como el año pasado, exige horas de práctica, y calcular potencia y dirección se llega a convertir en todo un arte. Los controles asistidos, de nuevo, son una gran ayuda.

Lo que le ha pasado a esta edición de «PES» es que, además, de vez en cuando le sale algún bug –sobre todo al multi– que al principio sorprende y hasta enfada, pero al final casi es un punto a favor por la diversión que provoca, aunque si te tomas el fútbol muy en serio, casi mejor que mires hacia su rival. Konami, en fin, no ha evolucionado mucho este año, la verdad sea dicha. Aunque si quieres diversión sin complicaciones, es una opción. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›NBA 2K14

Uno de los mejores juegos deportivos que te puedes echar a la cara, con multitud de opciones.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

›FIFA 14

El mejor juego de fútbol del momento, sin ninguna duda. Completo, realista y divertido.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

Nuestra opinión

OTRA TEMPORADA PARA «PES». El aspirante al trono de mejor juego de fútbol ofrece un puñado de ligas y competiciones que se quedan cortas frente a su rival.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○○

Lo que nos gusta

- La Liga Master y Ser una Leyenda son las opciones más atractivas, aunque algo limitadas.
- El juego es directo y de alta intensidad.
- La libertad del balón es notable, aunque no total, y resulta difícil controlar la potencia y dirección.

Lo que no nos gusta

- Que le falte la actualización automática y te mande para ello a una opción de menú inexistente.
- Los bugs, sobre todo en el modo multijugador.
- La limitación de licencias.
- Modelar en 3D no es sencillo, pero el parecido de algunos jugadores con la realidad es accidental.

Modo individual

Justito, justito. El cambio de temporada no le ha sentado bien a «PES». Más que subir, ha bajado unos cuantos puestos en la tabla.

La nota **78**

Modo multijugador

Cosas raras, aunque divertidas. Que pequeños bugs desvirtúen el desafío no es bueno, pero te diviertes si los sufre el rival.

La nota **75**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Si parpadeas, te lo pierdes!

F1 2013

Alonso ya no tiene nada que hacer. Pero tú sí. Si te atreves a coger el volante, aprender a usar el KERS y el DRS y echarle horas de práctica, no hay nada mejor...

LA REFERENCIA



F1 2012

- Ambos ofrecen contenidos reales de pilotos y escuderías de cada temporada, con gran realismo en la simulación.
- Los modos de juego en ambos son casi idénticos, aunque «F1 2013» añade más pilotos y vehículos clásicos, de los 80 y 90.

El perfecto cóctel de simulación y jugabilidad que fue «F1 2012», adaptable a la práctica totalidad de niveles de experiencia de los jugadores fans de la categoría reina del automovilismo, es la base de la nueva entrega de este año, y se puede decir que lo mejor es que en Codemasters han sido fieles a sí mismos, han cogido todo lo bueno que tenía el juego del año pasado y lo han mejorado en la edición de 2013. Y el resultado no podía ser mejor, porque «F1 2013» es un auténtico juegazo de conducción, de simulación, de competición y con posibilidades para satisfacer a todos los fans de la Fórmula 1. Bueno... menos en hacer a Alonso campeón mundial esta temporada. Aunque si tú quieres asumir el reto, no tienes más que instalarlo en tu disco duro.

Fórmula 1 100%

Quizá que haya pocos cambios aparentes con la versión del año anterior de «F1» pueda parecer contraproducente. No lo es. Los cambios son sutiles, pero están ahí, y no se limitan a la actualización de contenidos en escuderías, pilotos y modelos de monoplaza de la nueva temporada; algo, evidentemente, imprescindible.

Las mejoras técnicas son las justas, pero la base de 2012 era ya estupenda, y el motor EGO ha evolucionado lo necesario para que el espectáculo gráfico no decaiga.

La jugabilidad, la adaptación de la simulación a cualquier nivel de experiencia, los detalles de realismo en tutoriales, carreras y competiciones

EL REALISMO, JUGABILIDAD Y ESPECTÁCULO VISUAL DE «F1 2013» NO TIENEN PARANGÓN EN LA SAGA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** Codemasters Birmingham/Codemasters
- **Distribuidor:** Namco Bandai **DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,99€
- **Web:** *www.formula1-game.com/es*

3



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Escuderías:** 11
- **Pilotos:** 22
- **Contenido de los 80:** 10 pilotos, 5 coches, 2 circuitos
- **Contenido de los 90:** 7 pilotos, 6 coches, 2 circuitos
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 5400+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 2600, GeForce 8600
- **Conexión:** ADSL (activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



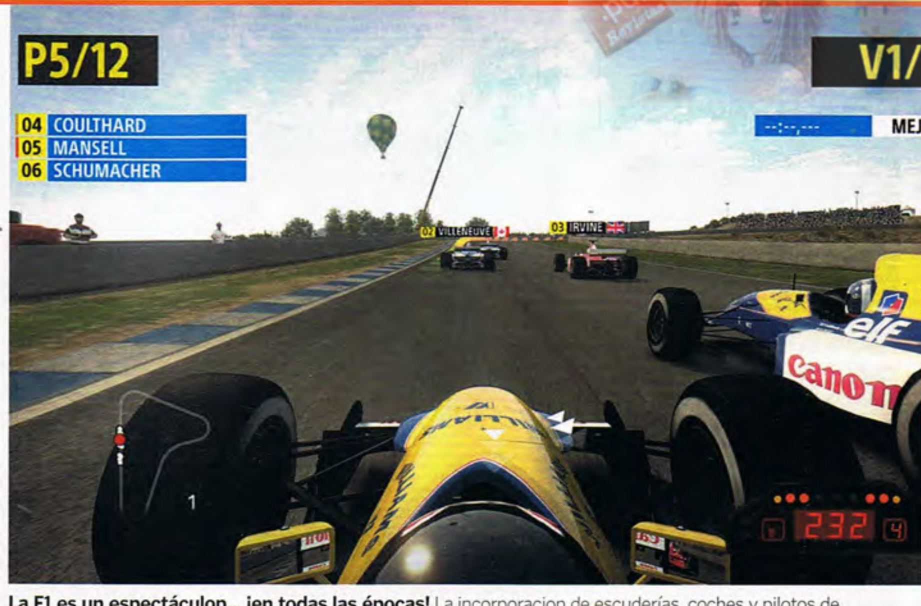
¡Impresionante el rojo Ferrari! En las pruebas de jóvenes pilotos tienes abiertas las escuderías líder: Ferrari, Red Bull y McLaren.



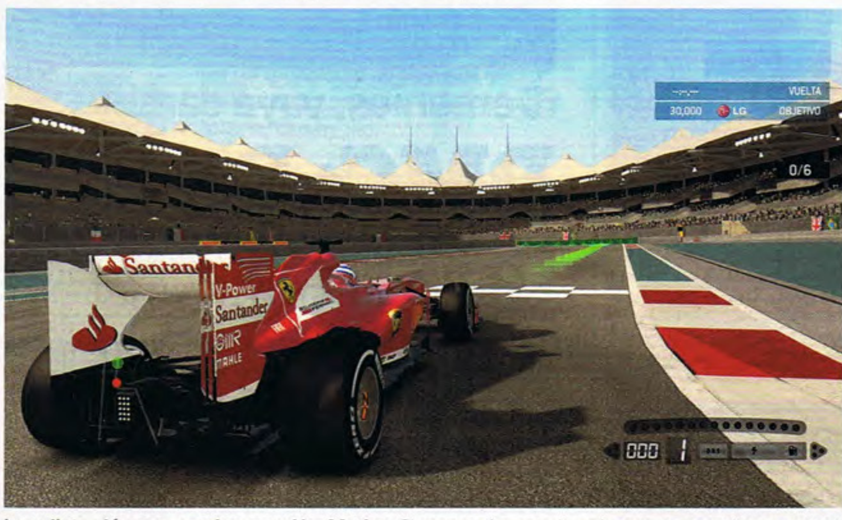
¿Nigel Mansell? ¿Alain Prost? ¿Schumi? Nombres legendarios están disponibles en el modo F1 Classics del juego.



¡Esto es lo que ve Alonso! Las cámaras en «F1 2013» son las típicas durante la conducción, en las repeticiones hay más.



La F1 es un espectáculop... ¡en todas las épocas! La incorporacion de escuderías, coches y pilotos de los años 80 y 90 añade un aliciente al genial «F1 2013», que ya es excelente de por sí.



Los pilotos jóvenes empiezan en Yas Marina. Si conoces los anteriores juegos, no necesitas pasar por aquí. Si eres novato con la F1, te aconsejamos que pases todos los entrenamientos, pruebas y tutoriales.

varias, el mantenimiento de desafíos y mundial cooperativo online... Difícilmente parece que «F1 2013» pudiera mejorar a su antecesor, pero lo hace. Y lo hace, sobre todo, por lo que suma en cantidad con el modo F1 Classics. Pero, también, su aliciente más evidente de este año es un arma de doble filo, porque Codemasters ha querido aprovechar en exceso el mismo.

Más, por más

En diseño, jugabilidad y calidad no se le puede poner ni un pero a «F1 2013». Y el añadir pilotos, escuderías, monoplazas y circuitos de los años 80 y 90 no es sino una noticia excelente. Pero el sacar dos ediciones del juego, la estándar, que incluye sólo los años 80, y la Classic Edition, que suma la de los años 90 más los circuitos clásicos –aunque puedes conseguirlos luego por separado como DLC– es algo que desluce, de cara al comprador, un juego genial. La maniobra de marketing evita que «F1 2013», por lo demás impecable, pueda superar en puntuación a su predecesor por algo que no tiene ver con su diseño, pero sí con su contenido. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›NFS Most Wanted
Las carreras ilegales más espectaculares del momento, hasta que llegue su sucesor, claro.
▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 96

›Gas Guzzlers
Un estilo de carreras muy diferente, donde el salvajismo y la acción arcade priman.
▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 89

nuestra opinión

EN LA PIEL DE LOS GRANDES PILOTOS. **Si quieres saber lo que sienten Vettel, Alonso o Hamilton ahora tienes la oportunidad de manejar un F1 con realismo... y seguridad.**

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●●
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta
- ↑ El realismo de la jugabilidad, y su capacidad para adaptarse, gracias a las ayudas, a todos los niveles de experiencia.
- ↑ Gráficamente es incluso mejor que su predecesor, que ya es decir, aunque pide equipo.
- ↑ El excelente y realista control de los vehículos, incluso usando el teclado.

Lo que no nos gusta
- ↓ La decisión de lanzar dos ediciones, sin el contenido de los 90 disponible en la estándar.
- ↓ Si quieres jugar a lo grande, ya sabes, pedales y volante. Sin ellos se pierde algo...

Modo individual
¡La F1 como nunca! Impresionantes carreras, simulación, controles y calidad. Un espectáculo gráfico y de jugabilidad.

La nota **96**

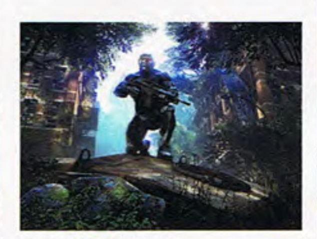
Modo multijugador
El mundial, de verdad. Las clasificaciones y competiciones online son auténticos mundiales, incluso en cooperativo.

La nota **94**

OPORTUNIDADES



THE LEGEND OF KYRANDIA
Si eres un nostálgico o crees que por ser joven te perdiste grandes juegos, la tienda **GOG.com** edita versiones digitales descargables de muchos clásicos. Entre ellos, los tres capítulos de las aventuras de «Kyrandia» que están la venta por 5,99 $ (4,40 €) cada uno.



CRYSIS 3
Si hace unos meses algunas tiendas ofertaban las copias de su stock de «Crysis 3», ahora la reducción de precio es oficial en la tienda digital **Origin**. Puedes hacerte con la Edición Estándar de descarga por 19,95 € y con la Digital Deluxe por 29,95 €.



JET SET RADIO
Este inolvidable juego de grafitis y skate fue uno de los más emblemáticos de la consola Dreamcast en el año 2000. Ahora, nos llega una edición digital que está disponible en la tienda online de **SEGA** por 3,99€, requiriendo una cuenta en Steam.



DEFIANCE
En abril, Trion Worlds estrenó este MMO cuyos eventos transcurrían paralelamente a la serie de televisión de SyFy con idéntico título. La serie concluyó su primera temporada, pero el MMO sigue vivo y está disponible por 9,95 € en **Origin** y sin cuotas.



¡Demonios, vaya cambio!

DMC: Devil May Cry

A comienzos de año asistimos al audaz "reboot" de la serie «DmC» con un Dante más juvenil, chuleta y descarado. ¡Todo un acierto!

Cuando se trata de un personaje que ha calado en la imaginería de los aficionados, afrontar un cambio siempre entraña riesgo. La serie «DmC» no sólo se reiniciaba con esta entrega, sino que con Dante –su protagonista– rompía radicalmente con el carácter y el aspecto que le conocíamos. Pero Ninja Theory y Capcom supieron darle un aire fresco y actual al nuevo Dante y, de paso, reinterpretar la saga en sus orígenes, pero sin alterar lo esencial. Este «DmC» profundiza en una jugabilidad vertiginosa, con intensa acción y con un progreso rolero. También mezcla realidad y fantasía, pero encuentra momentos para el humor más socarrón. Todo ello, nos llegaba sustentado en una tecnología solvente y un diseño artístico muy inspirado. El cóctel resultó explosivo.

Una historia reescrita
Habrá quien siga prefiriendo el Dante –algo impostado y grave– de antes. A nosotros, nos cae mejor este chaval, pendenciero y juerguista. Además de tratarse de un fenomenal juego de acción y rol de origen, «DmC: Devil May Cry» aprovecha muy bien lo que da de sí el Unreal Engine 3 en PC y ofrece un control estupendo. Por si todo esto no fuera suficiente, ahora reaparece 20€ más barato.





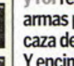


INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Rol
- **PVP Recomendado:** 19,99 € (Steam)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 216 (Febrero 2013)
- **Estudio/Cía.:** Ninja Theory / Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.devilmaycry.com*

18





La nueva nota
Vive el reinicio de la saga «DmC» en un divertido juego de acción y rol repleto de combos, hechizos y armas para salir a la caza de demonios. Y encima, lo que te ríes con este Dante...

97

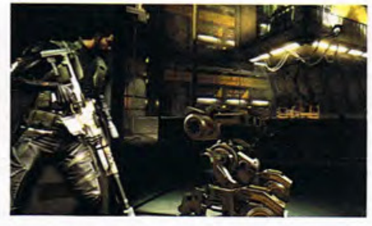
Acción y rol ciberpunk en una edición definitiva

Deus Ex: Human Revolution - Director's Cut

¡Sácale el máximo partido a tus implantes cibernéticos!







Hace casi dos años, los estudios de Eidos Montreal nos ofrecieron un excelente juego de acción y rol en la última entrega de «Deus Ex», recreando un futuro dominado por grandes corporaciones en el que abundaban los ciborgs. Nuestro héroe, Adam Jensen, es uno de ellos... Un agente de seguridad que pronto se ve inmerso en una trama de conspiraciones y espionaje que en la que tiene muchas ocasiones para emplear sus implantes cibernéticos y mejorarlos... El juego recreaba el uso de tales implantes a través de un estupendo interfaz o mediante ingeniosos minijuegos. Un sugerente guión, sólida tecnología audiovisual y excelente diseño artístico acompañaban todo su desarrollo.

Actualización y mejoras

Desde su lanzamiento, «Deus Ex: Human Revolution» ha sido ampliado con varios DLC, una edición especial y hasta una versión para tablets («The Fall»). Lo último, es esta Director's Cut que introduce algunas mejoras gráficas y secuencias contra jefes finales rediseñadas. Si compras el juego por primera vez, cuesta 19,99 €, pero si ya lo tienes, el precio baja a 7,99 €. Y si, además, ya disponías del DLC The Missing Link, actualizarte a la Director's Cut e sale por sólo 3,99 €.



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Rol
- **PVP Recomendado:** 29,99 € (Extra Life)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 200 (Septiembre 2011)
- **Estudio/Cía.:** Eidos Montreal / Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.deusex.com*



La nueva nota

Una estupenda oportunidad para jugar uno de los mejores juegos de rol futurista, **que viene acompañada de mejoras, algunos añadidos y un precio reducido.**



¡Contén el aliento y dispara!

Sniper Elite V2: Collector's Edition

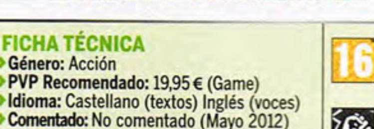
Conviértete en un francotirador para diezmar a los nazis

El primer «Sniper Elite» de Rebellion, resultó ser un estupendo juego de acción táctica, que se tomaba muy en serio el papel de un francotirador, sus técnicas de camuflaje, la balística, el sigilo... La segunda entrega fue mucho más allá, con una realización técnica ambiciosa y una excelente trama ambientada en Berlín, durante los últimos días de la Segunda Guerra Mundial... Hasta nos daría la opurtunidad de abatir a Hitler en un DLC.



Objetivo: los jefes nazis

Hoy nos llega a precio reducido, esta edición que incluye la misión "Matar al Führer" más los otros dos DLC y un buen puñado de mapas y armas.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** No comentado (Mayo 2012)
- **Estudio/Cía.:** Mastertronic / Rebellion
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *http://sniperelitev2.com/es/age.html*

16

La nueva nota

Si eres aficionado a la acción táctica, date el lujo de jugar este magnífico juego... **Eso sí, las repeticiones de los tiros certeros no son aptas para aprensivos.**



SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD

Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€

DIGITAL BROS

ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€

ELECTRONIC ARTS

Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€

FX INTERACTIVE

Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€

KOCH MEDIA

Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€

KONAMI

Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€

MICROSOFT

Fable III	29,95€

NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA

RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€

ROCKSTAR GAMES

LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€

SEGA

Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€

TAKE 2

Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€

THQ

DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€

UBISOFT

Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€

WARNER BROS. INTERACTIVE

Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. TOTAL WAR ROME II (+16)
Estrategia · SEGA

2. FIFA 14 (+3)
Deportivo · EA

3. PRO EVOLUTION SOCCER 2014 (+3)
Deportivo · Konami

4. LOS SIMS 3. AVENTURA EN LA ISLA (+12)
Estrategia · Electronic Arts

5. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (+16)
Estrategia · Activision Blizzard

6. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (+12)
Rol Online · Activision Blizzard

7. WORLD OF WARCRAFT STARTER EDITION (+12)
Rol Online · Activision Blizzard

8. LOS SIMS 3 DISCO DE INICIACIÓN (+12)
Estrategia · Electronic Arts

9. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16)
Estrategia · Activision Blizzard

10. DIABLO III (+16)
Rol · Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Septiembre de 2013.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2014 (+3) (RESERVA)
Estrategia · SEGA

2. BATTLEFIELD 4 (+18) (RESERVA)
Acción · Electronic Arts

3. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE (+12) (RESERVA)
Estrategia · Electronic Arts

4. TOTAL WAR ROME II (+16)
Estrategia · SEGA

5. CALL OF DUTY GHOSTS (+16) (RESERVA)
Acción · Activision Blizzard

6. THE SIMS 3 (+12)
Estrategia · Electronic Arts

7. THE SIMS 3 PETS (+12)
Estrategia · Electronic Arts

8. FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION (+3)
Simulador · Microsoft

9. FIFA 14 (+3)
Deportivo · EA

10 BATMAN ARKHAM ORIGINS (+16)
Acción · Warner Bros.

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Octubre de 2013.

U.S.A.

1. FINAL FANTASY XIV REALM REBORN (DESCARGA)
Rol Online · Square Enix

3. RUMBLE FIGHTER FREE STARTER PACK
Acción · OGPlanet

4. BATTLEFIELD 4 (RESERVA)
Acción · EA

4. TOMB RAIDER (DESCARGA)
Acción · Square Enix

5. SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION
Acción · Capcom

6. THE ELDER SCROLLS ANTHOLOGY
Rol · Bethesda Softworks

7. FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION
Simulador · Microsoft

8. BATMAN ARKHAM ORIGINS
Acción · Warner Bros.

9. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM
Estrategia · Activision Blizzard

10. NBA 2K14 (DESCARGA)
Deportivo · 2K Games

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Octubre de 2013.

2 TOTAL WAR: ROME II



Estrategia · Creative Assembly/SEGA
Koch Media · 54,95 €



Creative Assembly vuelve por sus fueros con una producción de ambición ilimitada. Varias novedades, una campaña soberbia y un multijugador espectacular. Es un juegazo.

Comentado en MM 224 · Puntuación: 97

3 OUTLAST



Aventura/Survival Horror · Red Barrels
Distribución Digital (Steam) · 18,99€



Si te gusta la aventura, el horror y los juegos con una intensidad asfixiante, «Outlast» es el título que tu colección necesita. Juégalo de noche, solo y con auriculares.

Comentado en MM 224 · Puntuación: 92

4 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



Estrategia · Firaxis/2K Games
Take Two · 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

Comentado en MM 222 · Puntuación: 96

9 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED



Acción Táctica · 2K Marin/2K Games
Take Two · 49,95 €



El cambio que 2K le ha aplicado a «XCOM» le Aporta un nuevo punto de vista, un cambio de época y de ambientación, pero combatir a los alienígenas sigue siendo genial.

Comentado en MM 223 · Puntuación: 92

10 RAYMAN LEGENDS



Plataformas · Ubisoft Montpellier
Ubisoft · 29,95€



El espectacular regreso de Rayman nos ha traído uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos. Hay que descubrirse ante Michel Ancel y los suyos. ¡Es genial!

Comentado en MM 224 · Puntuación: 95

11 DIABLO III



Rol/Acción · Blizzard
Activision Blizzard · 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

Comentado en MM 210 · Puntuación: 99

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 NBA 2K14



Deportivo » 2K Sports/2K
Tale Two » 19,95 €



La nueva entrega de «NBA 2K» consigue lo que parecía imposible: mejorar a su predecesor en prácticamente todo: jugabilidad, opciones, modos, tecnología... Lebron James se convierte en el rey de la pista y el baloncesto NBA nunca se ha visto mejor. Si te gusta el deporte, no te lo pierdas.

Comentado en MM 225 » Puntuación: 94



5 BIOSHOCK INFINITE



Acción » Irrational Games / 2K
Take Two » 19,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

Comentado en MM 219 » Puntuación: 98

6 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol » Bethesda Game Studios
Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

7 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Rol/Acción » CD Projekt RED
Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

8 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED



Acción Táctica » 2K Marin/2K Games
Take Two » 49,95 €



El cambio que 2K le ha aplicado a «XCOM» le Aporta un nuevo punto de vista, un cambio de época y de ambientación, pero combatir a los alienígenas sigue siendo genial.

Comentado en MM 223 » Puntuación: 92

12 METRO LAST LIGHT



Acción » 4A Games/Deep Silver
Koch Media » 29,95 €



Las nuevas aventuras de Artyom en el Moscú post-nuclear dan forma a uno de los juegos de acción más alucinantes, mejor ambientados y originales que puedas encontrar.

Comentado en MM 220 » Puntuación: 96

13 FIFA 14



Deportivo » EA
EA » 39,95 €



El rey del deporte rey. Valga la broma. Y es que EA se ha salido con la nueva versión de «FIFA». Mejoras técnicas y de juego, más opciones que nunca y un lavado de cara genial.

Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

14 DISHONORED



Acción/Rol » Arkane/Bethesda
Koch Media » 19,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergía de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

15 F1 2013



Velocidad » Codemasters
Namco Bandai » 44,95 €



También Codemasters ha echado el resto en la versiñón 2013 de su «F1». El añadido del modo de clásicos es un gran aliciente, pese a lanzar el juego en dos versiones distintas.

Comentado en MM 225 » Puntuación: 96

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

EA Sports » Electronic Arts » 19,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor .

Comentado en MM 214 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Era de esperar. Pese a todos los problemas y parches, el deseado «Rome II» se ha alzado con el primer puesto de la lista de vuestros favoritos. Ha sido demasiado tiempo sin «Total War»...



1 TOTAL WAR: ROME II
46 % de las votaciones



- MM 224 · Puntuación: 97
- The Creative Assembly / SEGA
- Koch Media



2 XCOM ENEMY UNKNOWN
32 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K
- Take Two



3 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO
10 % de las votaciones



- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2

4 COMPANY OF HEROES 2
8 % de las votaciones



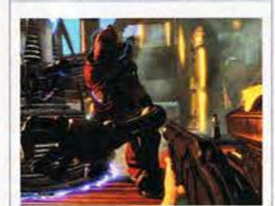
- MM 221 · Puntuación: 94
- Relic / Sega
- Koch Media

5 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM
4 % de las votaciones

- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

ACCIÓN

Por sorpresa ha entrado en esta lista un juego a medio camino entre la acción y la aventura como «Outlast», pero parece que el miedo ha servido de acicate para votar y animar las posiciones.



1 BIOSHOCK INFINITE
44 % de las votaciones

- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two



2 DISHONORED
37 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



3 OUTLAST
10 % de las votaciones

- MM 224 · Puntuación: 92
- Red Barrels
- Distribución digital (Steam)

4 METRO LAST LIGHT
7 % de las votaciones

- MM 220 · Puntuación: 96
- 4A Games/Deep Silver
- Koch Media

5 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED
2 % de las votaciones



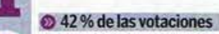
- MM 223 · Puntuación: 92
- 2K Marin / 2K Games
- Take Two

AVENTURA

Y, curiosamente, otro juego de terror sí se ha colado en la lista de aventuras. «Amnesia. A Machine for Pigs» se hace un hueco entre los primeros puestos. Sí, el terror funciona, sin duda.



1 THE WALKING DEAD



42 % de las votaciones



- MM 221 · Puntuación: 92
- Telltale Games
- Badland



2 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS
30 % de las votaciones



- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital



3 LA FUGA DE DEPONIA
20 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

4 NEW YORK CRIMES
6 % de las votaciones

- MM 208 · Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive

5 ALAN WAKE
2 % de las votaciones



- MM 207 · Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai



ROL

Algún cambio de posición y poco más en el mundo del rol. Geralt se hace fuerte un mes más en el top de la lista mientras que Skyrim retoma la segunda posición. El Infierno cae...





1 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION
39 % de las votaciones

- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
36 % de las votaciones



- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DIABLO III
12 % de las votaciones

- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard



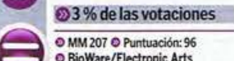
4 TORCHLIGHT 2
10 % de las votaciones



- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

5 MASS EFFECT 3





3 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts

VELOCIDAD

De momento, «GRID 2» se mantiene, pero viendo lo espectacular de «F1 2013» estamos seguros de que el próximo mes habrá relevo en la pole. O quizá no, porque... ¿veremos dos «F1» juntos?



1 GRID 2
38 % de las votaciones



- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 F1 2012
26 % de las votaciones



- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED MOST WANTED
22 % de las votaciones

- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

4 NEED FOR SPEED THE RUN
10 % de las votaciones

- MM 204 · Puntuación: 90
- Black Box/EA
- EA

5 DIRT SHOWDOWN
4 % de las votaciones

- MM 210 · Puntuación: 91
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

«Silent Hunter 5» continúa patrullando sin novedad. Todo tranquilo en la simulación, sin cambios de posición. Y si alguna compañía no lo remedia, esto va para largo, ¿verdad?



1 SILENT HUNTER 5



43 % de las votaciones



- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



2 TAKE ON HELICOPTERS



33 % de las votaciones

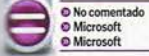
- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 MICROSOFT FLIGHT

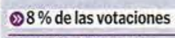
10 % de las votaciones

- No comentado
- Microsoft
- Microsoft



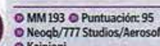
4 RISE OF FLIGHT

8 % de las votaciones

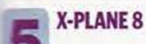


- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

5 X-PLANE 8



6 % de las votaciones



- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

Ya han salido todos los nuevos juegos deportivos -al menos, los más importantes-, y veremos qué pasa el mes que viene. Que va a haber mucho movimiento es seguro.



1 NBA 2K13



39 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 96
- 2K Sports/2K Games
- Take 2



2 FIFA 13

35 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013



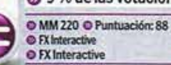
10 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 89
- Konami
- Konami

4 FX FÚTBOL



9 % de las votaciones

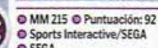


- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

5 FOOTBALL MANAGER 2013



7 % de las votaciones



- MM 215 · Puntuación: 92
- Sports Interactive/SEGA
- SEGA

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
43% de las votaciones	35% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
48% de las votaciones	30% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
40% de las votaciones	35% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
49% de las votaciones	30% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
41% de las votaciones	30% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	IC/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
47% de las votaciones	32% de las votaciones	21 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



¡NO SIGAS TU PRIMER INSTINTO!

LOS MEJORES JUEGOS DE TERROR

Hay juegos de terror para todos los gustos. Desde la acción gore de «Dead Island Riptide» hasta la exploración claustrofóbica de «Outlast». ¿Con cuál te quedas? Como diría Jigsaw: Tú decides.

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

Estudio/Compañía: The Chinese Room / Frictional Games
Distribuidor: Frictional Games Año: 2013 Valoración: ●●●●●

La secuela de «Amnesia: The Dark Descent» nos lleva de nuevo a explorar las profundidades de la mente humana, donde se ocultan los peores temores. El protagonista, Oswald Mandus, es un rico industrial del sector cárnico del siglo XIX que está enfermo tras un viaje por México. Un día despierta en su enorme mansión londinense y se encuentra con que sus hijos han desaparecido. La mecánica para resolver el enigma es la misma que en «Dark Descent»: explorar, recoger pistas y, en el camino, llevarnos algún que otro susto gracias a una excelente ambientación. Lo único reprochable es que apenas dura cinco horas.

INFOMANÍA
- Estilo: **Investigación de misterios**
- Ambientación: **Londres del siglo XIX**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **15,99 € (Steam)**
- **thechineseroom.co.uk**



SLENDER: THE ARRIVAL

Estudio/Compañía: Blue Isle Studios Distribuidor: Blue Isle Studios
Año: 2013 Valoración: ●●●●

Slender es un hombre delgado, sin rostro, muy alto y con los brazos anormalmente largos, que aparece para secuestrar y aterroriza, sobre todo, a los niños. Se trata de un personaje ficticio, creado en un foro de Internet, que se convirtió en viral hace unos años. Aprovechando el tirón mediático, el estudio independiente Blue Isle decidió hacer un juego de terror sobre Slender Man, «Slender: The Eight Pages», y ahora acaba de lanzar la secuela, «Slender: The Arrival». La temática es parecida: explorar un bosque, con minas, casas y otras estructuras, en busca de unas notas. También dura poco, pero merece mucho la pena.

INFOMANÍA
- Estilo: **Survival horror sin armas**
- Ambientación: **Bosque de día y de noche**
- Idioma: **Inglés**
- Multijugador: **No**
- Precio: **8 € (GoG)**
- **www.slenderarrival.com**



OUTLAST

Estudio/Compañía: Red Barrels
Distribuidor: Red Barrels Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

El juego más terrorífico del momento es «Outlast», así de claro. Obra de Red Barrels, un estudio recién fundado por veteranos de EA y Ubisoft, «Outlast» te pone en el papel de un periodista que se adentra en un antiguo manicomio para investigar. El lugar ha sido reabierto por una misteriosa corporación, y corren rumores de que allí se realizan prácticas terribles con los pacientes. Recrea así una atmósfera opresiva y sobrecogedora. La aventura te lleva de un lugar a otro del manicomio y sus alrededores, siempre indefenso porque no tienes armas, y cuando crees que estás a salvo, te pone el corazón en la boca. Dura poco, no más de cinco horas, pero no te da ni un segundo de tranquilidad.

INFOMANÍA
- Estilo: **Survival horror sin armas**
- Ambientación: **Hospital psiquiátrico abandonado**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **18,99 € (Steam)**
- **www.redbarrelsgames.com**







La videocámara de vigilancia es tu única ayuda. Ni pistolas, ni armas de ningún tipo. Si te encuentras con algo extraño, sólo puedes correr y esconderte.

El terror está de moda. Sólo hay que echar un vistazo a la cartelera de cine y ver la cantidad de películas de este género que se han estrenado últimamente: Expediente Warren, The Purge, Exorcismo en Georgia, The Lords of Salem, Tú Eres el Siguiente, Guerra Mundial Z, Insidious 2... Y en los videojuegos pasa lo mismo: en el último año han salido muchísimos de terror, y otros tantos que están anunciados para el año que viene.

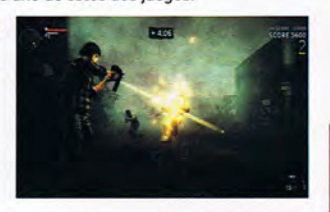
El placer de pasarlo mal

Empezando por el presente, las compañías de renombre nos han brindado títulos de enorme calidad como «Dead Space 3», «Metro: Last Light», «Dead Island Riptide» y la versión de «The Walking Dead» realizada por Telltale. Un poco por debajo, en segunda línea, ha habido

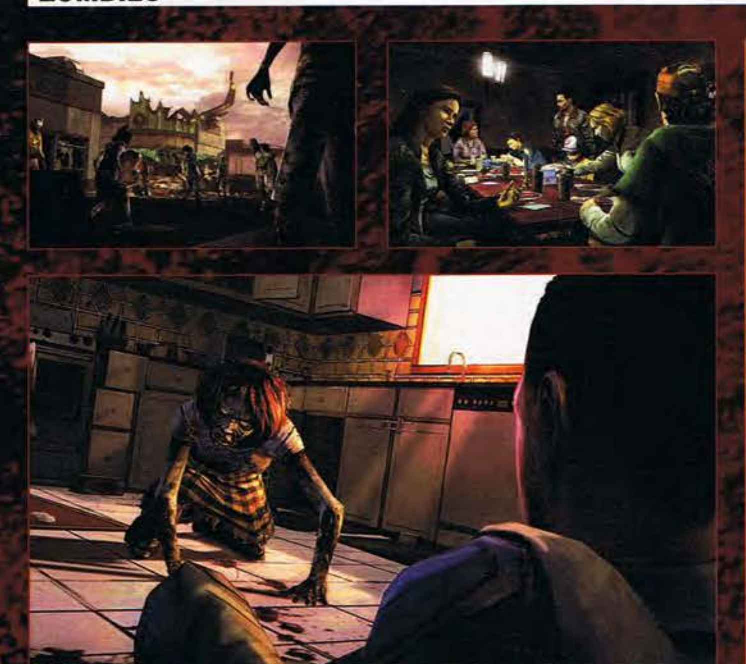
TERROR DE OCASIÓN

La falta de dinero nunca ha sido impedimento para pasar miedo. Que se lo digan si no a Ed Wood. Por sólo 10 € puedes descargarte uno de estos dos juegos:

- **ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE.** Aventura autojugable que sitúa a Alan en Arizona. Incluye un modo arcade orientado a la acción pura.
- **DREADOUT.** Un grupo de estudiantes asiáticos de viaje de fin de curso se aleja del resto del grupo y se adentra en un pueblo abandonado.



ZOMBIES



Si decides ampliar «The Walking Dead» con el DLC «400 Days», las decisiones que tomes en éste último afectarán a la trama de la temporada 2, cuando salga.

THE WALKING DEAD

Estudio/Compañía: Telltale Games
Distribuidor: Badland Games
Año: 2013 Valoración: ●●●●●●

Hay dos juegos de The Walking Dead, y conviene no confundirlos porque uno es bueno y el otro es bastante flojo. El bueno, buenísimo, es el de Telltale, que al principio fue publicado por capítulos para descarga digital y que hace unos meses salió en formato físico. Está basado en los cómics originales que inspiraron la serie de televisión, y de ellos toma tanto el argumento como la estética. Su estilo es el de las aventuras de toda la vida, pero con pocos puzles y, a cambio, muchas decisiones que marcan el devenir de la trama, tales como salvarle la vida a alguien o dejar que muera. Puedes ampliarlo con el DLC «400 Days», que por 5 € en Steam añade cinco historias interconectadas.



INFOMANÍA
- Estilo: **Aventura y acción**
- Ambientación: **Pueblo infestado de zombis**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **19,95 € (físico), 24,99 € (Steam)**
- **www.telltalegames.com/walkingdead**

DEAD ISLAND RIPTIDE

Estudio/Compañía: Techland / Deep Silver Distribuidor: Deep Silver
Año: 2013 Valoración: ●●●●●

Si tienes ganas de reventar a un montón de zombis a base de tiros y mamporros, tu juego es «Dead Island Riptide», continuación del primer «Dead Island». Los cuatro supervivientes de Banoi, inmunes a la enfermedad, llegan a la isla de Palanai, donde la infección se ha extendido y hay planeado un ataque nuclear para aniquilarla... Para evitar ser pasto de los zombis o morir en el ataque, tendrás que abrirte paso con mucha acción en un mundo abierto lleno de armas y vehículos. La historia, interesante y con muchos giros, contribuye a que «Riptide» merezca la pena, pero lo mejor es jugarlo en cooperativo con hasta cuatro jugadores.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción y rol**
- Ambientación: **Isla infestada de zombis**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **Hasta 4 en cooperativo**
- Precio: **39,95 € (físico), 29,99 € (Steam)**
- **www.deadisland.com**



THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

Estudio/Compañía: Terminal Reality / Activision Distribuidor: Activision
Año: 2013 Valoración: ●●●

De los dos juegos recientes de primera línea que se han hecho sobre The Walking Dead, éste es el peor, con diferencia. No es que sea un desastre; es sólo que se trata de un shooter en primera persona del montón y cuesta 50 € nada menos. El punto de originalidad e interés que sí que hay que concederle a «Survival Instinct» es que es una precuela de la serie de televisión, por lo que da la oportunidad de experimentar la aventura que vivieron Daryl y Merle Dixon en Georgia antes de llegar a Atlanta. Asumiendo el papel de Daryl, puedes darte el gusto de machacar a unos cuantos zombis, pero aparte de eso, ofrece poco más.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en primera persona**
- Ambientación: **Pueblo infestado de zombis**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **49,99 € (Steam)**
- **www.terminalreality.com**



DESCARGAS DE PÁNICO

Al otro lado del router hay legiones de zombis, fantasmas, vampiros, inspectores de Hacienda y otras criaturas de pesadilla esperando a que pulses un botón para colarse en tu casa.



- **HUNTSMAN: THE ORPHANAGE.** Las almas de doce niños han quedado atrapadas en un orfanato. Ayúdalas a seguir su camino.
- **COD BLACK OPS II.** Más zombis en los DLC «Uprising», «Vengeance» y «Apocalypse».
- **SHADOW OF A SOUL: CHAPTER 1.** Es un survival horror de fantasmas con la clásica mecánica de exploración y puzles.

EL TERROR ESTÁ VIVIENDO UNA ÉPOCA DORADA, POR CANTIDAD Y POR CALIDAD DE LOS LANZAMIENTOS

otros lanzamientos como «Aliens: Colonial Marines» y «Alan Wake's American Nightmare» que, sin ser tan geniales también son de interés.

Pero lo mejor en el último año nos lo han dado los desarrolladores independientes y a buen precio. Para certificarlo ahí está «Outlast», el mejor juego de terror que puedes "sufrir" ahora mismo. Y luego están «Amnesia: A Machine for Pigs» y «Slender: The Arrival», por citar

DEAD SPACE 3

Estudio/Compañía: Visceral Games / EA Distribuidor: Electronic Arts
Año: 2013 Valoración: ●●●●●●

En lo que a videojuegos se refiere, el rey del terror de ciencia ficción es «Dead Space», una serie de la que su tercera entrega es, en opinión de muchos, la mejor. En esta ocasión el ingeniero espacial Isaac Clarke aterriza en el planeta helado Tau Volantis en busca de un artefacto que podría detener definitivamente la amenaza de los necromorfos. Para encontrarlo, nuestro héroe cuenta con la ayuda de John Carver, un segundo personaje que puede ser controlado por otro jugador para afrontar la campaña en modo cooperativo, lo que añade unas 20 horas más de juego. Y si aún quieres más, el DLC «Awakened» está en Origin por 10,50 €.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en tercera persona**
- Ambientación: **Planeta helado alienígena**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **Cooperativo para 2**
- Precio: **49,95 € (físico), 19,95 € (Origin)**
- **www.deadspace.com**



ALIENS: COLONIAL MARINES

Estudio/Compañía: Gearbox / Sega Distribuidor: Koch Media
Año: 2013 Valoración: ●●●●

La ambientación de la película Aliens, la de James Cameron, es un punto de partida inmejorable para hacer un videojuego. Por desgracia, la gente de Gearbox no supo explotar todo lo que esta franquicia podría haberles dado. No obstante, tampoco se puede decir que «Aliens: Colonial Marines» sea un mal juego. La trama te pone en el papel del marine Winter, miembro de un pelotón que acude al rescate de los otros marines que fueron con Ripley en la película a investigar lo que había sucedido en la colonia. Técnicamente el juego anda justito, y en cuanto a jugabilidad, lo mismo. Lo mejor es la ambientación. Los aliens siguen dando mucho miedo.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en primera persona**
- Ambientación: **La colonia de la película Aliens**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **Hasta 4 en cooperativo y 12 en competitivo**
- Precio: **49,95 € (Steam)**
- **www.sega.es/alienscolonialmarines**



METRO: LAST LIGHT

Estudio/Compañía: 4A Games / Deep Silver
Distribuidor: Deep Silver Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

La primera entrega, «Metro: 2033», puso el listón muy alto, pero la segunda, «Metro: Last Light», lo ha superado. En 2034 Moscú sigue siendo una ciudad devastada por un apocalipsis que ha convertido toda su superficie en un lugar tóxico. Artyom, el protagonista, y el resto de los supervivientes se refugian en túneles subterráneos. Cuenta con varios DLCs: «Developer» introduce localizaciones nuevas, «Tower» te desafía a subir a lo alto de una fortaleza, «Faction» añade tres misiones, las de un especialista de cada facción, y ahora llega «Chronicles». Con el pase de temporada, los tres primeros DLC están incluidos. De lo contrario, «Developer» cuesta 3,99 €, y los demás, 4,99 € cada uno.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en primera persona**
- Ambientación: **Moscú tras el apocalipsis**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **No**
- Precio: **29,95 €**
- **www.enterthemetro.com**







Acaba de añadirse el DLC «Crónicas», que por 4,99 € nos pone en el papel de secundarios como Anna, la francotiradora, el bueno de Khan o el liante de Pavel.

dos ejemplos. Queda demostrado, por tanto, que en los videojuegos, al igual que en el cine, el terror es un género que se nutre no del dinero, sino de la inteligencia y, sobre todo, de la habilidad narrativa.

Terror a las puertas

En cuanto al futuro, también está dividido en grandes producciones y proyectos indie. En el primer grupo lo más esperado es «The Evil Within», que pretende hacer un survival horror de los de antes, con más tensión que acción. Y también se esperan grandes cosas de «Dying Light», uno de los juegos más comentados en el último E3. Respecto a los indie, es de esperar que en 2014 nos sigan dándonos sustos tan buenos como los de este año. Los amantes del terror nos frotamos las manos como zombis en una casquería. **M.C.L.**

NUESTROS FAVORITOS

Todos los juegos de estas páginas te harán pasar un mal rato. O sea, un buen rato pasándolo mal. Pero si tuviéramos que elegir sólo tres para llevárnoslos a una isla como la de «Dead Island: Riptide», elegiríamos éstos:

- **OUTLAST.** Asfixiante, claustrofóbico, terrorífico. Un survival horror magistral que, además, tiene un precio muy económico.
- **THE WALKING DEAD.** Con una estética inspirada en los cómics originales, el juego de Telltale es una aventura magnífica.
- **METRO: LAST LIGHT.** Tan bueno como su predecesor, y con un montón de DLCs para seguir explorando el subsuelo de Moscú.

PARA EL FUTURO





En el Gamer's Day de Bethesda pudimos ver una demo del juego y nos dejó con ganas de más. «The Evil Within» se presenta como uno de los grandes de 2014.

THE EVIL WITHIN

Estudio/Compañía: Tango Gameworks / Bethesda **Distribuidor:** Bethesda Softworks **Lanzamiento:** 2014

El creador de la saga «Resident Evil», Shinji Mikami, está dándole los últimos retoques a «The Evil Within», un survival horror que promete ponernos los pelos de punta. La historia va de un detective de la policía, Sebastian, que va a investigar un asesinato en masa. Cuando llega al lugar de los hechos, una fuerza misteriosa comienza a matar a los agentes uno por uno, hasta llegar a Sebastian, que cae inconsciente y se despierta en un mundo de pesadilla lleno de trampas, puzles y escenarios dinámicos que cambian sobre la marcha. Con «The Evil Within» Mikami quiere recuperar la esencia de «Resident Evil», pero sin darte muchas armas para que te sientas vulnerable.



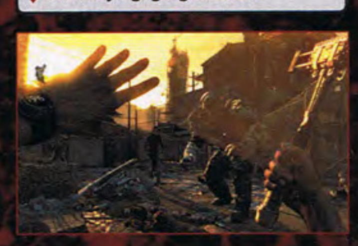
INFOMANÍA
- Estilo: **Survival Horror**
- Ambientación: **Terror sobrenatural**
- **www.theevilwithin.com**

DYING LIGHT

Estudio/Compañía: Techland/Warner Bros.
Distribuidor: Warner Bros.
Lanzamiento: 2014

Los creadores de «Dead Island», que de terror algo saben, están trabajando en «Dying Light», un juego de mundo abierto postacopalíptico en el que los ciclos de noche y día marcarán la jugabilidad. Por el día será el momento de salir a buscar armas y provisiones, y por la noche más vale esconderse en lugar seguro, porque los zombis salen de cacería.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en primera persona**
- Ambientación: **Mundo abierto con zombis**
- **www.dyinglightgame.com**



AMONG THE SLEEP

Estudio/Compañía: Krillbite
Distribuidor: Por determinar
Lanzamiento: Finales de 2013

La premisa de «Among the Sleep» es de lo más original: ponerse en el papel de un niño de dos años que una noche escucha ruidos y decide salir de su cuna para investigar. La aventura transcurrirá a través de escenarios a caballo entre la realidad y los miedos infantiles. Si todo va según lo previsto, saldrá a la venta antes de que termine el año.

INFOMANÍA
- Estilo: **Survival horror**
- Ambientación: **El mundo de pesadillas de un niño**
- **krillbite.com/ats**



DAYLIGHT

Estudio/Compañía: Zombie Studios
Distribuidor: Por determinar
Lanzamiento: 2014

Los responsables del excelente shooter online «Blacklight Retribution» cambian de registro y se pasan al terror con «Daylight», un survival horror en el que no dispondremos de armas y nuestra única herramienta y fuente de luz será un teléfono móvil. Los niveles estarán generados de manera aleatoria, de forma que cada partida será única e irrepetible.

INFOMANÍA
- Estilo: **Survival Horror**
- Ambientación: **Hospital abandonado**
- **www.playdaylight.com**



Y ADEMÁS...

¡Avanza hacia la luz! Si nos asomamos al final del túnel para echar un vistazo, descubriremos que hay un montón de juegos de terror muy interesantes creados por estudios independientes. Con sólo ver algunas capturas de pantalla, ya nos ponen los pelos como escarpias.

ROUTINE



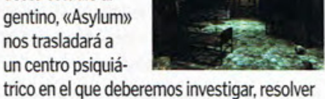
Un hombre se queda solo en una base en la Luna, y debe investigar qué ha sucedido con el resto del personal. Éste es el planteamiento de «Routine», un juego que pinta sensacional en los trailers de Greenlight.

DEMENTIUM II



La continuación de «Dementium: The Guard» retoma la historia de William Redmoor. Tras pasar por una cirugía cerebral y cinco semanas en coma, se despierta en un centro de terapia para enfrentarse a sus miedos.

ASYLUM



Obra de un modesto estudio argentino, «Asylum» nos trasladará a un centro psiquiátrico en el que deberemos investigar, resolver puzles y relacionarnos con otros internos. Debería salir en diciembre si no hay más retrasos.

F.E.A.R. ONLINE



La versión online free2play del terrorífico shooter de Monolith estará firmada por el estudio coreano In-play Interactive. Contará con modos PvP y con una campaña cooperativa paralela a la que fue narrada en «F.E.A.R. 2».

Los mejores accesorios ¡siempre en GAME!

Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!



Válido para: PC



Auriculares Plantronics Gamecom 307

Llévatelo ahora por 19.95 €

Válido para: PC



Auriculares Plantronics Gamecom 380

Llévatelo ahora por 24.95 €

Válido para: PS3 PC



Auriculares Indeca PX-76

Llévatelo ahora por 39.95 €

Válido para: PC



Auticulares G230 Stereo Logitech

Llévatelo ahora por 59.95 €

Válido para: PS3 PC



Gamepad GXT 28

Llévatelo ahora por 19.95 €

Válido para: PS3 PC



Volante GXT 27 Force Vibration Trust

Llévatelo ahora por 49.95 €

Válido para: PC



Ratón Óptico G400s Logitech

Llévatelo ahora por 59.95 €

Válido para: PC





Teclado G105 Logitech

Llévatelo ahora por 59.95 €

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es



¿Sales a jugar?
El origen de la gamificación

Acompáñanos para descubrir el fenómeno de la gamificación, el concepto que dio origen al término, su evolución y los horizontes que hoy nos permite vislumbrar..

En este Taller ampliamos la información que os ofrecimos hace unos meses (MM 220) sobre la gamificación. Anteriormente, nos fijamos en aplicaciones que ponían la tecnología de dispositivos móviles al servicio de la gamificación, con juegos originales o con recreaciones de videojuegos en la vida cotidiana. En esta ocasión vamos a centrarnos en el origen de la gamificación, perfilando su significado y sus influencias en la actualidad, y enchando un vistazo hacia las amplísimas posibilidades que puede ofrecernos... ¡Vamos allá!

Mira a tu alrededor y verás que los videojuegos son mucho más que un entretenimiento e incluso más que un producto informático. Se han convertido en una vertiente fundamental de la cultura. Han dado lugar a numerosos iconos de nuestro tiempo, han despertado múltiples obras y formas de expresión artística, y han escrito los primeros capítulos de una historia que es ya fascinante. Pero, lejos de quedarse ahí, los videojuegos han trascendido sus propias fronteras, convirtiéndose en los precursores esenciales de lo que hoy conocemos como gamificación.

El legado de los videojuegos

Tal ha sido la evolución de los videojuegos que nos ha transformado a nosotros también. Los aficionados tenemos mayor resistencia a la frustración y somos más flexibles a la hora de encarar problemas. ¿Sabías que los cirujanos con afición a los videojuegos cometen un 37% menos errores que los que no juegan habitualmente?

La sofisticación en las mecánicas de los videojuegos –eso que se ha dado en llamar jugabilidad– se ha ido enriqueciendo y diversificando con el tiempo. Aunque, no por ello, sus fórmulas han resultado ser exclusivamente aplicables a los videojuegos. Viendo todo esto, la pregunta es: ¿y por qué no utilizar este potencial en otras cosas que no tengan que ver sólo con el ocio?

Y respondiendo a esta cuestión es cuando aparece el concepto que nos ocupa de nuevo en este Taller. La gamificación viene a ser, en gran medida, un intento de utilizar los aspectos potencialmente más favorables y los beneficios que nos brindan los videojuegos en otras áreas, como por ejemplo en el trabajo, la formación académica y las tareas domésticas, entre otros ámbitos.

¿Qué es la gamificación?

La gamificación es el campo de desarrollo que se ha centrado en el estudio y análisis de las estructuras internas de los videojuegos con el fin de descubrir aquellas características que consigue que los jugadores estén motivados para

JUEGOS DE HUMANOS CONTRA ZOMBIS

Uno de los ejemplos más masivos de la gamificación es el proyecto de transformar facultades universitarias enteras en situaciones que evocan «Left4Dead». Este proyecto nació en 2005 y ya se ha realizado en más de 500 instituciones. Propone dividir a los alumnos en humanos y zombis compitiendo con distintas reglas. Por ejemplo: los zombies deben transformar humanos cada 48 horas para poder sobrevivir o que los humanos lleven armas de gomaespuma para paralizar a los zombis.

Gana el equipo que elimine al otro durante las semanas que dure el juego. El objetivo de este tipo de proyectos es conseguir cambiar las dinámicas de las instituciones fomentando la idea del juego, también se establecen relaciones sociales más fuertes ya que se juega juntos, experiencia que todos hemos vivido mientras usamos videojuegos pero que no sentimos cuando vamos al trabajo.



Como juego social "Human Vs Zombies" obliga a sus jugadores a cooperar, derribando las barreras sociales y favoreciendo la creación de lazos entre ellos.



Las experiencias Humans Vs Zombies desde su origen en el Goucher College en 2005 (Baltimore, Maryland, EE.UU.) se han popularizado en todo el mundo.



En España estas partidas las organizan los chicos de HvZ Alhaurín (Alhaurín, Málaga) moderadores oficiales de Gnarwhal Studios, creadores del juego original.

realizar, de forma totalmente voluntaria, un volumen ingente de retos, cumplir y aprender todas sus reglas y, además, optimizar el rendimiento según aumenta la dificultad por el mero placer de jugar.

Una vez obtenidas estas estructuras y características, se han realizado diversos proyectos con el fin de poder aplicar lo aprendido a cosas aburridas, tediosas o que exigen una gran fuerza de voluntad para su cumplimiento, como por ejemplo poner lavadoras, contestar todos los correos atrasados del trabajo, cumplir las promesas de año nuevo o hacer los deberes de verano. De hecho, uno de los fines últimos de la gamificación es conseguir que aquello que es aburrido se convierta en una actividad gratificante y, si se hace realmente bien, que acabe resultando hasta divertida.

¿Cómo se gamifica?

A raíz de sus investigaciones, la diseñadora **Jane McGonigal** se dio cuenta de que los videojuegos conseguían una mayor respuesta en las personas cuando su estructura mantenía un equilibrio entre retos y recompensas, tal como explica en su libro "Reality is Broken".

Las personas están preparadas para competir y desean mostrar sus méritos –"lucirse", en una palabra–. Por ello, aunque sea bastante irracional, una de las mejores formas de conseguir que alguien quiera hacer algo es desafiarlo. Empe-



Jane McMonigal (*janemcmonigal.com*) diseñadora de videojuegos ha teorizado en su libro "Reality is Broken" sobre el efecto estimulante de los retos y las recompensas en los juegos.



LOS ESTILOS DE JUEGO DE LA GAMIFICACIÓN

La gamificación apenas acaba de ser gestada y vive en un estado de desarrollo incipiente, pero ya ha comenzado a definirse y a diversificarse en algunos tipos: "Breakout", "Pong" y "Pong Masivo". Qué juegos definirán las referencias y los géneros de la gamificación están por ver, pero ya podemos diferenciar estas variantes.

BREAKOUT: DESAFÍO INDIVIDUAL

Es una situación gamificada para un solo jugador en la que se establecen una serie de retos como objetivo. A medida que se completan se va recibiendo puntos y, una vez superados todos, se reinicia la situación con nuevos desafíos para el jugador. Este tipo de proyectos buscan, principalmente, la mejora de habilidades y conocimientos a través de la experiencia y la iniciativa. Los méritos suelen acreditarse mediante logros o sellos.



El juego «Breakout» inspira la definición de este tipo de gamificación por su carácter de reto individual.



¿Recuerdas el Taller de Junio? Aplicaciones para móviles como «FourSquare», «WHAIWHAI» o «Badgeville», con retos y logros, encajan en el tipo "Breakout".

PONG: RETO COMPETITIVO

Son proyectos gamificados en los que los jugadores compiten entre ellos para superar un mismo desafío compartido. Sólo uno de los jugadores (o grupo pequeño) lo puede conseguir: el que sea más hábil, más rápido, el que esté más implicado, etc. Este tipo de proyectos fomentan la competitividad y la búsqueda del reconocimiento por parte de los demás jugadores o del organizador.



El legendario «Pong» define la jugabilidad de este tipo de gamificación porque es un enfrentamiento de tú a tú.

Las experiencias de gamificación "Pong" pueden proponer retos individuales o en pequeños grupos, pero planteados siempre como una competición.



Muchas compañías ponen ya en marcha experimentos de gamificación para motivar y entrenar a sus empleados o para fidelizar a los consumidores de sus productos.

zar con una frase tan tópica como "¿a que no te atreves a...?" muchas veces funciona. A las personas nos gustan los retos y los videojuegos son un cúmulo contextualizado de ellos. Así que la mejor forma de gamificar una tarea consiste en transformar las obligaciones en retos. De este modo no sólo resultan más interesantes, sino que el hecho de plantearse como obstáculos se traduce en una gratificación personal cuando se superan, algo muy común en los videojuegos pero poco habitual en la vida real.

Las estructuras de refuerzo son el otro lado común en los proyectos gamificados. Por medio de ellos, la persona obtiene algo más que una satisfacción subjetiva de haber superado un reto, se lleva "algo". Ese algo no tiene que ser un premio como tal, muchas veces crear una puntuación, unos trofeos y un ranking es suficiente, ya que son estructuras de reconocimiento de méritos comunes desde los albores de la historia humana, como ocurre en las Olimpiadas. Ciertamente hay otros proyectos que optan por refuerzos más tangibles como entradas a partidos de fútbol o incluso dinero, pero se suele jugar más con lo virtual, ya que pierde menos valor con el paso del tiempo.

¿Oportunidad laboral?

Actualmente existen tres mercados fundamentales para la gamificación: marketing, recursos huma-



PONG MASIVO: GAMIFICACIÓN COLECTIVA

Esta variante de gamificación procede de un experimento realizado por **Loren Carpenter** (confundador de Pixar) llamado "Dogs and Cats". En él hasta 5.000 personas controlaban el movimiento de las palas eligiendo si subía o bajaba por medio de paletas en rojo o verde. Al final la inteligencia colectiva resultaba muy eficiente. En la gamificación también hay proyectos similares, en los que se proponen situaciones para grandes grupos que compiten en diversos retos formando equipos. Este tipo de juegos premian el altruismo, la colaboración y la emergencia del comportamiento colectivo. El resultado es superior al de la suma de los esfuerzos individuales.



Loren C. Carpenter (premiado con dos Oscar) es creador del Cinematrix Interactive System.



El Cinematrix Interactive System es la forma de juego comercial del experimento de Carpenter y está dirigido a eventos y empresas.



Los jugadores emplean una paleta (rojo o verde) para actuar colectivamente en el juego.

EL EXPERTO



Carlos González Tardón

› La realización de este Taller ha estado a cargo de **Carlos González Tardón, fundador de People&VIDEOGAMES y Profesor Asociado en el Grado en Diseño de productos interactivos** y en el **Máster en Game design de U-tad.**

› **Licenciado en Psicología,** prepara su Tesis Doctoral sobre Videojuegos para la Transformación Social.

› Como **miembro fundador de People&VIDEOGAMES,** ha participado en el desarrollo de varios títulos y proyectos de gamificación. **En 2009 lanza su propio proyecto sin ánimo de lucro llamado Asesoría Sobre Videojuegos.**



nos y educación. El marketing es uno de los sectores en los que más se está utilizando técnicas de gamificación, ya que se ha demostrado que es una fantástica herramienta para la fidelización de usuarios y las campañas de comunicación viral. En recursos humanos se está aplicando sobre todo para aumentar el rendimiento laboral y el compromiso con los valores de la empresa.

Respecto a la educación, existen diversos proyectos para mejorar y hacer más divertida la experiencia académica, así como para ayudar a los alumnos a ser mejores profesionales en el futuro. El año pasado puse en práctica un método de evaluación gamificada en mis clases en **U-tad** y la nota media subió hasta el 9'5, quedando encantados todos con la experiencia.

En estos momentos, la gamificación es un sector en auge, desde los más variados ámbitos se están pidiendo cada vez más profesionales en este campo ya que se considera una forma óptima de conseguir la implicación de las personas con las empresas, instituciones o ideas. Desde BBVA hasta ANESVAD, pasando por escuelas o familias, se están realizando diversos proyectos de gamificación con millones de euros de inversión, pero por el momento hay poca gente formada para poderlos diseñar y gestionar de forma efectiva. La gamificación es un territorio por explorar. **C.G.T.**



La gamificación está en pleno desarrollo con muchos proyectos, dado su potencial para optimizar el rendimiento de una compañía y forjar el compromiso de sus trabajadores.

¡Wi-Fi huracanado!

Wi-Fi 802.11ac

Wi-Fi AC: Supera la velocidad del cable LAN

- Nuevo estándar Wi-Fi AC, multiplica por 4 las prestaciones de Wi-Fi N para streaming en Full HD o jugar online con total fluidez.
- Velocidad de conexión de 1.7 Gbps, superior a la conexión por cable LAN Ethernet (1 Gbps)
- Wi-Fi en la banda de 5 GHz, libre de las interferencias de la banda habitual de 2.4 GHz
- Tecnología AC SmartBeam, señal Wi-Fi directa a cada dispositivo, mayor cobertura y rendimiento.
- Gestión avanzada desde iPhone/iPad/Android con la aplicación gratuita mydlink lite.
- Accede a películas y música de un disco duro o llave conectados al USB del router en tu Smartphone o Tablet con la aplicación gratuita Shareport Mobile.
- Disponible Router DSL-3580L AC1200 para conexión directa con ADSL y Fibra.

Router Wi-Fi AC1750 (DIR-868L)

Descarga gratis tus apps mydlink™



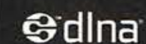










Wi-Fi AC: Conéctate a 1.7 Gbps



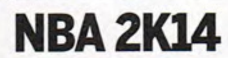

zona micromanía

¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Transcurrido un año desde nuestra nueva etapa en Blue Ocean Publishing, en Micromanía estamos razonablemente satisfechos de que nos hayáis acompañado hasta aquí y esperamos que sigáis mucho tiempo más. Queremos seguir siendo la revista de juegos de PC que busquéis en el quiosco cada mes, aunque somos conscientes de que también debemos estar presentes en los formatos digitales. Nuestra página web –que aún está en fase de beta– es un primer paso, pero ya vamos obteniendo conclusiones para darle nuevos empujes, añadiendo contenidos con regularidad y haciéndoos partícipes de ello también a vosotros. Por ahora, esperamos seguir encontrándonos con vosotros. ¡Muchísimas gracias!
facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES



NBA 2K14

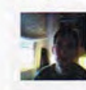


Sí, sin pretenderlo este número de Micromanía se ha convertido en la "revista deportiva" del año. Y aunque todo parecía que el deporte rey, o sea el fútbol, iba a copar el primer puesto, ha llegado 2K Sports, nos ha mostrado «NBA 2K14» y nos ha dejado turulatos. Vamos, que estamos aún pidiendo tiempos muertos para comer algo e ir al baño, pues no podemos dejar de jugar manejando a Lebron y sus colegas de los Heats. Si parecía imposible que 2K Games superase al juego del año pasado, se las han arreglado para conseguirlo. «FIFA 14» se lo ha puesto difícil. «F1 2013» ha hecho lo posible por impedirlo... Pero «NBA 2K14» ha sido el mejor.

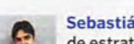
EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Alejandro Jaime ¡Gran portada y estupendo reportaje del «Dragon Age»! Por cierto a caballo regalado no le mires los dientes... ¡Juego de estrategia sí, pero encima uno de un gran estudio español, a recordar grandes épocas se ha dicho!
5 de octubre a la(s) 13:42 ·



Sebastián Tito Rodríguez Es cierto, los juegos de estrategia están bien, pero ya son muchos seguidos. [...] Estaría fenomenal que regalaseis alguna aventura gráfica o algún FPS. ¡Un saludo!
27 de septiembre a la(s) 18:20 · 1



Reto Jarto Me ha encantado el avance del «Batman Arkham Origins». ¡En serio, muchas gracias y seguid así!
12 de octubre a la(s) 11:25 ·



Fernando Ramos Enriquez ¿Es online la versión que regaláis del juego o solo tiene modo individual?
7 de octubre a la(s) 23:22 ·



Micromanía: Agradecemos mucho las felicitaciones –y también las críticas– sobre los contenidos del mes pasado en la revista. Respecto al juego de regalo, este mes llevamos la aventura de «Sherlock Holmes». Y en efecto, Fernando, el juego «Praetorians» del mes pasado sólo admite juego en modo individual.

MICROENCUESTA

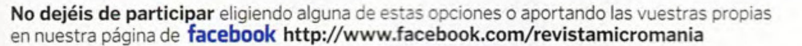
JUEGO PROFESIONAL EN LOS E-SPORTS, ¿SON UN MEDIO DE VIDA?

En España hay ya diversas ligas de videojuegos que llevan años de torneos, como la LVP y algunos juegos organizan competiciones como la copa beta de Hearthstone con ESL España. ¿Crees que es posible ganarse la vida disputando torneos gaming?

1. ¡Imposible! Está bien que existan para jugar, pero ya es difícil vivir de ello incluso si contemplas participar en el extranjero. Con apenas unas ligas y torneos ocasionales en España, y premios no demasiado altos, lo veo difícil.
2. Puede que de momento la cosa sea difícil, pero pienso que en el futuro será una alternativa de competición tan válida y rentable como las deportivas, con la ventaja de que es mucho menos exigente con el estado de forma.
3. Todo depende de cómo te lo montes. Si consigues hacerte fuerte en un juego y te mueves para obtener los patrocinios necesarios, los e-sports pueden convertirse en un medio de vida.



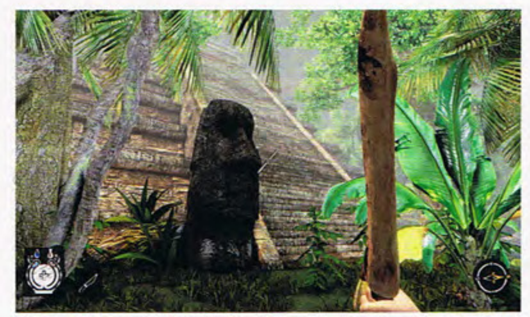
No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**



DESCARGAS » «DAY ONE: GARRY'S INCIDENT»

SUPERVIVENCIA EN LA JUNGLA

Este "indie" nos desafía a buscarnos la vida en una extraña región, alejada de toda civilización y plagada de peligros.



Atrapado en una jungla hostil, nuestro protagonista deberá explorar extrañas ruinas y descubrir antiguos misterios.



Además de buscar la forma de salir de la región deberemos encontrar comida y agua para poder sobrevivir.

El pequeño estudio canadiense Wild Game llevaba años desarrollando apps para iOS, pero en 2012 decidió emprender una campaña de financiación colectiva para desarrollar «Day One: Garry's Incident» por capítulos. La campaña no prosperó, pero finalmente han conseguido los fondos y nos presentan un juego de acción, en el que, como en un "reality" el tema principal es la supervivencia.

Perdido en la selva

Garry Friedman es un piloto veterano que, habiendo perdido a su familia en un trágico accidente, se dedica a emborracharse y a realizar transportes con su avioneta. Un día recibe un encargo para realizar un porte desde el parque Yellowstone. Pero, tras recogerlo, el inmenso volcán de Yellowstone entra en erupción y sacude violentamente la avioneta. Las sacudidas provocan que el objeto que transporta se active y envíe a Garry a una extraña selva.

A partir de entonces, tendrá que explorar antiguas ruinas y enfrentarse a enemigos que desafían toda lógica. Pero también deberá buscar la forma de cubrir sus necesidades básicas a lo Robinson Crusoe: buscar comida, ya sea pescando o cazando animales, encontrar agua potable, crear herramientas y armas, encender un fuego para cocinar y buscar algo con lo que crear vendajes.

La pega de todo esto es que solo ha salido a la venta el primer capítulo, de unas 2 horas de duración, y por 19 € nada menos, un poco caro para el poco tiempo de juego que ofrece... Y, además, algunos jugadores ya han descubierto varios bugs que afectan a la jugabilidad, aunque el estudio ya se ha puesto manos a la obra para corregirlos con varios parches.

En fin, esperamos que se solucionen estos problemas y el proyecto siga adelante, porque desde luego la cosa promete.

Más detalles en **store.steampowered.com** (busca Day One: Garry's Incicent)

¡EXTRAS!



EL TOMAHAWK DE CONNOR

» COMPRAS » MERCHANDISING «ASSASSIN'S CREED»

Si te gustan las armas que esgrime Connor en «Assassin's Creed III», no te pierdas esta espectacular réplica a tamaño natural del Tomahawk que aparece en el juego. La hoja es de acero inoxidable, tiene un mango de cuero auténtico y mide aproximadamente 45 cm. El hacha se vende actualmente a mitad de precio, y cuesta 32 €.

Lo encontrarás en www.amazon.com/Video-Assassins-Tomahawk-Connors-Hatchet/

SOLDADO DE LA FORTALEZA

» COMPRAS » FIGURA DE «TEAM FORTRESS 2»

Si eres jugador de «Team Fortress 2», mira qué figura de acción más chula. Como éste, los soldados más populares del juego han sido reproducidos. Esta figura en particular dispone de 25 puntos de articulación y mide unos 17 c. Incluye un código para desbloquear contenido exclusivo de «Team Fortress 2».

Lo encontrarás en www.vistoenpantalla.com

MODS EN DESCARGA

CAMPAÑA EN «ARMA 3»



"Whole Lotta Altis" es un mod individual para «ArmA 3» que nos permite participar en una nueva campaña militar en la Isla de Altis. Al parecer, alguien está bloqueando las comunicaciones de la isla, y tu equipo será el encargado de descubrir quién lo está haciendo. El mod incluye un nuevo método de gestión de tropas y un sistema de conversaciones similar al de los juegos de rol.

» **www.moddb.com/mods/whole-lotta-altis**

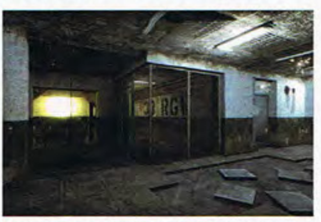
«BATTLEFIELD 3» MÁS REAL



Si te gustan los retos difíciles y piensas que «Battlefield 3» es demasiado fácil, no te pierdas entonces el mod "HER Battlefield 3", que añade un nuevo nivel de dificultad al juego, uno endiabladamente difícil. Con él, los combates se vuelven más intensos y realistas, ya que un solo tiro puede matar a cualquiera, incluyéndote a ti. Se ha añadido, además, un nuevo sistema de cobertura.

» **www.moddb.com/mods/her-battlefield-3**

VESTIGIOS DE LA GUERRA



"Bunker 66" es un mod para «Half-Life 2: Episodio 2» que nos traslada a una zona de Polonia pocos años después de la Segunda Guerra Mundial. Un joven geólogo descubre sin querer una red de inmensos túneles que parecen conectar con un antiguo búnker de la guerra, y cuyos habitantes parece que mutaron en extrañas formas de vida a causa de un insólito hongo.

» **www.moddb.com/mods/bunker-66**

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «HACIA EL FUTURO» PARA «LOS SIMS 3»

LOS SIMS VIAJAN HACIA UN FUTURO UTÓPICO

EA estira la jugabilidad de «Los Sims 3» con una expansión original y muy extensa que permite a los Sims viajar al futuro

Desde el 24 de octubre está a la venta la 11ª expansión para «Los Sims 3». Su nombre es «Hacia el futuro» y, como siempre, el título lo dice todo. Nos permite transportar a nuestros Sims hacia el futuro, pero no hacia el futuro de verdad, que se vislumbra lleno de guerras, hambre y catástrofes medioambientales, sino al futuro de los robots simpáticos que hacen nuestro trabajo mientras nosotros vemos la tele holográfica.

Viajeros en el tiempo

De las muchas expansiones que han salido para toda la saga de «Los Sims», «Hacia el futuro» es una de más innovadoras, porque permite por vez primera viajar en el tiempo. Gracias al portal temporal nuestros Sims pueden viajar al futuro para conocer a sus descendientes y ver qué efectos tienen sobre ellos sus acciones en el presente. ¿Qué ocurrirá si decides dejar tu empleo para dedicarte a la canción ligera? Y luego, por supuesto, está el atractivo de explorar un mundo totalmente distinto, lleno de tecnología asombrosa.



Viajar al futuro y volver es tan fácil como meterse en el portal temporal y elegir la fecha.



En el futuro habrá robots que lo harán todo por nosotros. Se llamarán plumbots, y podremos personalizarlos combinando hasta siete chips de comportamiento.

Todo vale créditos

El mundo del futuro ha sido recreado de manera extensa en esta expansión: desde el ámbito doméstico hasta los exteriores. En nuestra casa del futuro podemos instalar todo tipo de artilugios de ciencia ficción, como puertas automáticas o ascensores de tubo. Y del mantenimiento que se encarguen los plumbots, que para eso podemos programarlos.

En cuanto a los exteriores, tampoco falta nada de lo que siempre hemos soñado que habrá: mochilas propulsoras, comida sintética o patinetes antigravitatorios como el de Michael J. Fox en Regreso al Futuro. Que no te llamen gallina: atrévete a experimentar el mañana con esta expansión disponible en Origin por 39,95 €. Más información: **es.thesims.com**

¡SIGUE JUGANDO!

MOD DE «WOW» PARA «STARCRAFT II: HOS»

El mod "Alliance and Horde" para «SCII: Heart of the Swarm» es uno de los más sorprendentes hasta la fecha. Su autor acaba de publicar la primera versión y, aunque todavía es una beta, es plenamente jugable. Lo que hace es sustituir los edificios, las unidades y las tecnologías originales por los de «World of Warcraft». Resulta de lo más curioso ver a «WoW» convertido en un RTS. En realidad, eso es lo que era «Warcraft» a secas: un RTS, pero es que está basado en «WoW».

» **www.moddb.com**

MEJORAS TÉCNICAS PARA «MOW: ASSAULT SQUAD»



Ávidos estamos los estrategas de que se produzca el lanzamiento de «Men of War: Assault Squad 2». Eso sucederá a finales de año. Hasta entonces, podemos ir calentando motores con el primer «Assault Squad» añadiéndole el mod "WW2 Chronicles". Se trata del mod más ambicioso que hay para este excelente juego. Está centrado en modificar aspectos técnicos, desde los puramente estéticos como los modelos y las texturas, hasta los que afectan a la jugabilidad, como la IA y los parámetros de las unidades.

» **www.moddb.com**

¡EXTRAS!

ESTRATEGIA POR EL CONTROL DE COLUMBIA

» COMPRAS » JUEGO DE MESA «BIOSHOCK INFINITE: THE SIEGE OF COLUMBIA»

Ya está a la venta «Bioshock Infinite: The Siege of Columbia», el juego de mesa basado en el shooter de Irrational. Sólo puedes adquirirlo de importación y en Inglés, por unos 70 €. Pero tampoco hace falta un gran nivel para entender las escuetas reglas que lo rigen. Los jugadores tienen que alinearse en el bando de los Fundadores o de la Vox Populi para luchar por el control de Columbia a través del cumplimiento de misiones, de la confrontación directa y de ganarse la confianza de Elizabeth.

Lo encontrarás en www.muevecubos.com

PRIMERAS IMÁGENES DE «INCOGNITA»

» ACTUALIDAD » «INCOGNITA»



Por fin se han publicado las primeras imágenes de «Incognita», un prometedor juego de estrategia por turnos firmado por los creadores de «Mark of the Ninja». El lanzamiento está previsto para el año que viene, pero ya está disponible en precompra con derecho a las versiones de desarrollo.

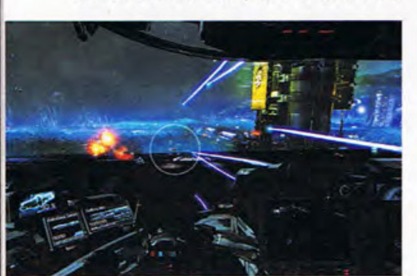
Más información: www.incognitagame.com

ACTUALIDAD / DESCARGAS » «X REBIRTH»

¡VIVE LA NUEVA ERA ESPACIAL CON X-REBIRTH!

El universo de simulación espacial «X» prepara su próximo capítulo que supondrá un nuevo comienzo para la saga.

Hay motivos para no considerar el combate espacial dentro del género de simulación. No se basa en la realidad, de acuerdo, pero lo que está claro es que ha dado grandes juegos en el pasado y, hoy, proyectos como «Star Citizen» y «Elite» prometen grandes odiseas.

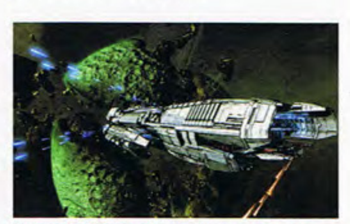


¡Comercia, pilota, combate y construye! Todo ello podrás hacerlo participando en un sugerente guión. ¡La galaxia estará en tus manos!

Estos últimos años, en cambio, ha habido sequía de títulos, pero hay que reconocer que Egosoft se ha mantenido al pie del cañón con «X3» y sus expansiones. Ahora presenta «X Rebirth» en un escenario incierto, pero abierto a nuevas posibilidades y peligros.

Comercio y combate

Asumiendo el papel de un joven piloto, «X Rebirth» nos pondrá en el centro de cruciales acontecimientos, convirtiéndonos en actores clave para el destino de la galaxia.



Los combates serán alucinantes, con una tecnología muy actualizada.

Tratándose del renacimiento, –que no "reboot"– de la serie, «X Rebirth» ofrecerá un diseño completamente renovado y más sencillo, pero seguirá ofreciéndonos amplísimas posibilidades para comerciar y pilotar numerosas naves. La pinta es estupenda, ¿no? **www.egosoft.com**

TITULAR APOYO

«TRAINZ 2014» EN STEAM



El simulador «Trainz» salió hace meses, pero ahora efectúa su parada en Steam con un excelente pack (41,99 €) y la edición digital estándar (29,99 €)

» **store.steampowered.com**

«STEEL BEASTS 3.0»



El simulador de blindados «Steel Beast» ha estrenado su nueva versión Pro Personal Edition 3.0. Si te tomas en serio esto de la simulación, una licencia cuesta 115 $.

» **www.esimgames.com**

AVENTURA

ACTUALIDAD » LANZAMIENTOS «A WOLG AMONG US»

UN LOBO CON MALAS PULGAS

El primer episodio de «The Wolf Among Us» se ha estrenado ya en versión digital, cuentos de toda la vida de la mano de Telltale.

Tras el éxito de «The Walking Dead», Telltale ha estado ocupada en el desarrollo de «The Wolf Among Us», una precuela de la popular saga de cómics "Fábulas".

La historia gira en torno a los principales personales de los cuentos clásicos, que ahora viven en el mundo crudo y real. El Lobo Feroz es un brutal sheriff que aplica la justicia a su manera, Cenicienta es una espía internacional que emplea el sexo para cumplir sus misiones, y Geppeto es un malvado conspirador con un ejército de soldados de madera dispuesto a dominar el mundo.



Que no te engañen sus referencias al folclore popular. Estamos ante un violento y adulto thriller con dilemas morales.

El lanzamiento

«The Wolf Among Us» muestra una jugabilidad similar a «The Walking Dead». Las decisiones cambian la historia, pero ahora también importa cuándo tomas esas decisiones. Por 23 €, el juego constará de cinco capítulos de publicación mensual. El primero de ellos, Faith, ya está disponible. Lobo Feroz tendrá que investigar un brutal asesinato con imprevisibles consecuencias. Juégalo en **www.telltalegames.com**



EN LA RED

EL CARNAVAL DEL QUESO



La gente está desapareciendo en una feria local y el detective Harry Quamtum, acompañado de un alien y un robot, tendrá que descubrir lo que pasa.

» **jayisgames.com/games/harry-quantum-3-cheese-carnival/**

VUELVE GABRIEL KNIGHT



Para celebrar su 20 Aniversario, Activision y Jane Jensen están haciendo un remake del clásico «Gabriel Knight: Sins of the Fathers», con nuevos gráficos HD y retoques en la jugabilidad.

» **www.gabrielknight20th.com**

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «HEARTHSTONE»

HEARTHSTONE, EL AS EN LA MANGA DE BLIZZARD

¿Que «WoW» ya no es lo que era? ¿Que los juegos de cartas son minoritarios? Pues si Blizzard dice que no, es que no.

A finales de Marzo, en la PAX, Blizzard aprovechó para presentar «Hearthstone: Heroes of Warcraft» un juego de cartas online que sería gratuito para Mac, iPad y PC, y muy fácil de jugar. Desde entonces, su popularidad ha ido creciendo y, aunque todavía se encuentra en fase de beta, «Hearthstone» ya es uno de los fenómenos más sorprendentes del año. Incluso la liga de e-sports ESL España ha organizado un campeonato basado en este juego. ¿Cómo puede un juego de rol de cartas arrasar así? Responder a eso es fácil, porque es un juegazo, porque reproduce las batallas PvP de «World of Warcraft» o porque lo ha diseñado Blizzard... ¿Con cuál te quedas? Todas valen. Pero algo especial sí que tiene, Blizzard no consiguió el mismo éxito con anteriores juegos de cartas.



Blizzard ha realizado recientes ajustes para equilibrar la jugabilidad, introduciendo nuevas recompensas, un interfaz mejor y mejoras sociales.

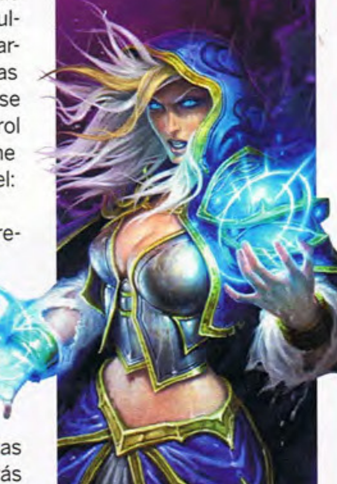
¿Rol en cartas?

A muchos de vosotros, no vamos ahora a descubriros los "card battle games"... Pero seguro que también hay quien no sabe muy bien de qué va esto. Es un muy simple, las cartas definen las acciones y las habilidades de los personajes, lo que define el resultado de los enfrentamientos... A partir de ahí, dependiendo del juego, las regrlas pueden diferir y complicarse mucho, e incorporar elementos de rol o de estrategia, como en «Magic: The Gathering», «Card Hunter», Marvel: War of Heroes», «Pokèmon»...

El caso de «Hearthsone» no es precisamente de los más complicados. Quedas con un amigo para un duelo y creas mazos de cartas en torno a uno de los héroes de las nueve clases de "Warcraft". Al final, el ganador puede hacerse con unas cuantas nuevas cartas poderosas. Pero detrás de esta sencillez, con unas cuantas recompensas y detalles geniales resulta muy adictivo. Tienes que pobarlo: **eu.battle.net/hearthstone/es/**



Battle.net es la plataforma para iniciar partidas en desde un PC o un iPad.





¡EXTRAS!

FIGURA DEL WARRIOR KNIGHT

» COMPRAS » «DARK SOULS II»

From Software y Namco Bandai preparan el lanzamiento de «Dark Souls II» para 2014, pero recientemente han confirmado una edición de coleccionista que incluirá la detallada figurita de 12" del Warrior Knight. ¡Una pasada! Hay que confirmar si tal edición saldrá en PC o si se podrá comprar por separado. ¡Crucemos los dedos!

www.darksoulsii.com

¿QUÉ HORA ES EN LA NORMANDY?

» COMPRAS » RELOJ DE «MASS EFFECT»

La tienda de merchandising de «Mass Effect» se ha convertido en un filón para BioWare, pero es que la saga despierta pasiones. Lo último es el "SR2 Navigator Watch" un reloj de pulsera que puedes ya reservar y que tiene un coste de 300 $ nada menos. Está fabricado con los mejores materiales y sólo se harán 500. Desde luego, buena pinta sí que tiene.

www.biowarestore.com



DLC EN DESCARGA

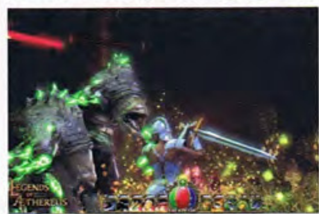
ROL COOPERATIVO O SOLITARIO EN «IESABEL»



Si tienes una panda de hasta siete amigos y a todos os gusta el Rol «Iesabel» es un formidable juego para reuniros... Pero si no es el caso y tú eres más de «Diablo» -pero no acaba de convencerte la mecánica de la tercera entrega-, «Iesabel» es la respuesta a tus plegarias. Se trata de un hack & slash con una factura técnica impecable y que ofrece una larga campaña individual.

» **www.iesabel.com**

DUELOS EN LA ARENA DE «LEGENDS OF ATHEREUS»



«Legends of Athereus» te va a interesar... ¿Has probado tu suerte con la espada en «The Witcher 2» y has salido victorioso de la Arena? Entonces tu nuevo desafío está en la recreación del mundo antiguo de este juego que profundiza en las reglas de la esgrima con un sistema de combate directo. Contempla numerosas variables y habilidades que irás desarrollando Está disponible en Steam por 27,99 €.

» **store.steampowered.com**

MAGIA Y TECNOLOGÍA EN «PRIME WORLD»



Los estudios de Nival acaban de lanzar su free2play de rol «Prime World». Con títulos como «Blitzkrieg», «Silent Storm» y «Heroes of M&M V» es casi obligado echarle un vistazo a este juego, de entrada, gratuito. Nos introduce en un universo en el que te enfrentas en combates PvP y PvE con magia y tecnología y, al parecer nos permite construir nuestro propio castillo.

» **en.playpw.com**

DESCARGAS » FIFA FUTSAL 13 PARA «FIFA 13»

FÚTBOL CALLEJERO

En marzo de 2012, EA lanzó el cuarto «FIFA Street» en consolas. ¿Te gustaría poder disfrutar del fútbol así, en PC?

Gracias a un grupo de aficionados, ahora será posible disputar partidos callejeros en «FIFA» porque han creado un fantástico mod que traslada nuestros partidos habituales de fútbol a las canchas callejeras.

Con el nombre de "FIFA Futsal 13", el mod convierte «FIFA 13» en un título similar al «FIFA Street» de consolas. Podemos competir en partidos de siete contra siete, utilizar balones clásicos del fútbol sala o los normales que se utilizan en los partidos callejeros y hasta cambiar la ropa de nuestros futbolistas habituales por prendas más "mundanas", como chándales o pantalones cortos. Además, se han incluido efectos gráficos que mejoran la apariencia del sudor, cánticos y marcadores de estilo callejero, e incluso 10 estadios muy conocidos de fútbol sala, por si nos cansamos de jugar al aire libre. Y todo ello utilizando los futbolistas del «FIFA 13», es decir Messi, Cristiano Ronaldo, Casillas... Si quieres probarlo: **www.fifa-infinity.com/fifa-13/fifa-futsal-13/**



El mod FIFA Futsal 13 es una excelente oportunidad para cambiar de aires y disputar, por ejemplo, un Madrid-Barça en plena calle o quizá en una modesta cancha de fútbol sala. ¿Un pardidito?

MODS EN DESCARGA

MÁS HIP-HOP EN TU NBA



¿Aún no has comprado «NBA 2K14» pero quieres escuchar más hip-hop? El mod "NBA 2K14 Soundtrack Music", permite añadir algunos temas elegidos a «NBA 2K13» y unas cuantas canciones más. En la web hay otros mods interesantes.

» **www.nba2k.org**

PARCHE PARA «PES 14»



Los chicos de pesoccerword no pierden el tiempo. Ya han lanzado un parche para «PES 2014» que permite añadir, entre otras cosas, los nombres y emblemas reales de los equipos, entre otras cosas.

» **pesoccerworld.com (Parche 1.0 para «PES 14»)**

VELOCIDAD

ACTUALIDAD / DESCARGAS » «GAS GUZZLERS EXTREME»

MÁS DUELOS ACELERADOS



El año pasado Gamepires sorprendió a los amantes del volante con «Gas Guzzlers». Ahora nos llega su nueva edición extrema

Espectacular y muy divertida, la nueva entrega «Extreme» incluye 7 modos de juego, -incluyendo multijugador- 12 armas, 18 coches, y una IA de lo más obstinada.

Los estudios indie Gamepires confiaron en la plataforma de Valve, Greenlight para dar a conocer su juego «Gas Guzzlers». La cosa funcionó bastante bien y, unos meses después, nos llegó una edición muy bien localizada al Castellano de manos de FX Interactive.

Muchas millas

Sin grandes ambiciones, el juego nos encantó. Carreras de velocidad y combate de lo más gamberras, con una tecnología más que digna y una física impecable. Ahora, la nueva entrega, «Gas Guzzler's Extreme», acaba de llegar a Steam y como era de esperar, es aún más brutal y vertiginosa. Basta con que le eches un vistazo a los vídeos para hacerte una idea de su espectacularidad, pero es que además está repleto de contenido, vehículos, circuitos, armas y humor. Cuesta 22,99 € y puedes encontrar más detalles en su web: **www.gamepires.com**

VELOCIDAD EN DESCARGA

HOT WHEELS: EL MEJOR...



Tal y como está la F1, como para tomarse las carreras en serio. Si buscas desafíos variados al volante, en «Hot Wheels: el Mejor Piloto del Mundo» los tienes por decenas y en Castellano por 28 €.

» **www.hotwheels.com**

URBAN TRIAL FREESTYLE



No siempre hay que limitarse a un circuito para disfrutar la velocidad. En «Urban Trial Freestyle» puedes hacer locuras en el campo y la ciudad sin temor a las multas, por 14 €.

» **store.steampowered.com**

ACTUALIDAD » «S.K.I.L.L. SPECIAL FORCE 2» Y «TACTICAL INTERVENTION»

FPS MASIVOS Y FREE2PLAY PARA CALENTAR EL INVIERNO

«S.K.I.L.L. Special Force 2» y «Tactical Intervention» quieren hacerse un hueco en los MMOFPS antes de que llegue «Warface»

Los aficionados a los shooters online seguimos tenemos puestas grandes expectativas en «Warface», recién lanzado. Pero el género sigue recibiendo novedades. Acaban de estrenarse dos bastante notables: «S.K.I.L.L. Special Force 2» y «Tactical Intervention». El primero destaca por sus gráficos de gran calidad, y el segundo, por llevar la firma de uno de los creadores del mítico «Counter-Strike».

Acción online espectacular

«S.K.I.L.L. Special Force 2» promete ser tan bueno como su predecesor pero con algunas mejoras. Sus credenciales se resumen en: free2play, jugabilidad realista y unos gráficos estupendos. No es tan espectacular como el deseado «Warface», pero sí que llama la atención por el buen uso que hace del Unreal Engine 3. Mención aparte merecen sus escenarios, con diseños desafiantes y ambientaciones tan atractivas como, por ejemplo, un dojo japonés. Además, está traducido. Puedes descargarlo en: skill.gameforge.com

Con el estilo de «Counter-Strike»

En cuanto a «Tactical Intervention», desde el primer momento se nota su parentesco con «Counter-Strike», sobre todo por el tacto de los controles, pero muestra diferencias que lo hacen interesante. La más comentada es la misión de conducción, en la que un equipo tiene que escoltar a un vip a lo largo de un trayecto de carretera alpina, mientras que el otro debe acabar con él. Los jugadores se dividen en conductores y tiradores. Ciertamente los gráficos, son modestos pero la idea es original y divertida. Si te gusta «Counter-Strike», deberías probar «Tactical Intervention». Es free2play y lo tienes aquí: **store.steampowered.com/app/51100**



100.000 jugadores se apuntaron en su día a la beta de «S.K.I.L.L. Special Force 2», una cifra que augura éxito.



La fase de conducción y tiroteos es una de las ideas más innovadoras incluidas en «Tactical Intervention».

EL PERSONAJE



Me encontrarás en el servidor Phoenix del renovado universo fantástico de Final «Fantasy XIV: A Realm Reborn». Soy una Elezen del clan Wildwood. Como todas las Elezen, por mi altura y belleza podría ser modelo de pasarela, pero he preferido dedicarme a buscar fortuna y gloria en Eorzea.

Mi clase principal es lancera, disciplina en la que he alcanzado el nivel 16. Mi plan es alcanzar el 30 para después centrarme en las habilidades de marauder hasta llegar al nivel 15, y así acceder a la especialidad de dragoon.

Empecé a jugar el día en que se inauguró «A Realm Reborn». ¿Por qué tengo entonces un nivel tan bajo tanto tiempo después? Pues porque durante las primeras semanas los servidores estaban tan abarrotados, que la cola de espera para entrar me desesperaba y desistía.

Todavía estoy en Gridania. No quiero salir al exterior hasta haber realizado todas las misiones secundarias. Actualmente estoy haciendo las de Little Solace, en East Shroud. Con el Gil que consiga por aquí creo que ya tendré suficiente para comprarme un chocobo.

¡SIGUE JUGANDO!

NUEVAS AVENTURAS EN LA TIERRA MEDIA

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «HELM'S DEEP» PARA «LOTRO»



El 28 de octubre sale la expansión «Helm's Deep» para «El Señor de los Anillos Online». El nuevo contenido estará centrado en el Abismo de Helm, el lugar donde tuvo lugar la Batalla de Cuernavilla, en la que Legolas, Aragorn, Gimli y los Rohirrim se batieron contra las hordas de Uruk-hai y dunlendinos a las órdenes de Saruman. Como siempre en este juego, la expansión viene en varias versiones: la básica cuesta 35,99 Ð, y la Premium sale por 53,99 €. Más información:

www.lotro.com/en/helmsdeep

«WARFRAME» RECIBE NUEVO CONTENIDO

ACTUALIDAD » ACTUALIZACIÓN «SHADOW OF DEAD» PARA «WARFRAME»



«Warframe» celebra sus primeros seis meses en activo con la actualización 10. De nombre «Shadow of Dead», viene con contenidos de todo tipo: los nuevos warframes Nekros y Mag Prime, un centinela, un set de mapas ambientado en la nave abandonada Orokin, armamento, más opciones para la base Grinner y la ampliación de los duelos mediante los cónclaves, unos lugares donde es posible luchar 1v1 y 2v2 sin necesidad de pertenecer al mismo clan. Más información:

www.warframe.com/news/update-10-shadows-dead

¡Tienes la palabra!

¿Quién iba a pensar que una sencilla versión del "Scrabble" de toda la vida se iba a convertir en uno de los juegos más populares en las tiendas de apps? Pues algo debe tener eso de juntar letras, ¡porque no es el único!

Para los usuarios de juegos más veteranos puede resultar a veces extraño el enorme éxito que alcanzan en las tiendas de apps juegos que, al menos sobre el papel, son tan sencillos que si aparecieran en PC seguramente no les dedicaríamos un segundo vistazo. Pero si ponemos todo en contexto, no es difícil comprender el atractivo de un juego que puedes jugar en la cola del "Super", que no requiere más que una parte de tu atención y al que puedes dedicarle nada más que un par de minutos y dejarle aparcado hasta tener otro rato libre. Añádele a la ecuación la posibilidad de competir contra los amigos, que normalmente se trata de juegos gratuitos y que sus reglas las conoce todo el mundo y el misterio de su abrumadora popularidad queda resuelto. ¿Te quieres apuntar tú también al tren? Pues aquí te traemos algunos de los mejores títulos con los que hacerlo.

APALABRADOS





Si has jugado alguna vez a "Scrabble" entonces no necesitas más explicación; si no es así te explicaremos que éste es un juego en el que a partir de siete letras al azar debes formar palabras que encajen con otras sobre un tablero (como si de un crucigrama se tratase) con el fin de obtener más puntos que tus oponentes. O sea, un juego increíblemente sencillo al que cualquiera puede jugar. Añádele que tiene una versión gratuita y un modo multijugador por turnos que te permite competir contra montones de amigos cuándo y dónde quieras y lo que te queda es uno de los mayores éxitos de a App Store de todos los tiempos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 29MB / 13MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Etermax
- **Web:** *www.apalabrados.com*

ATRIVIATE

iOS

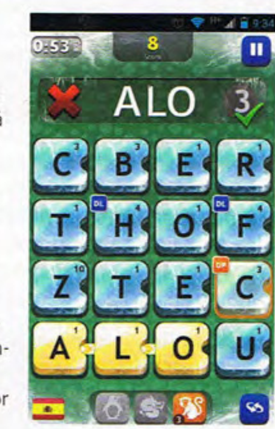


Otro caso similar al de «Apalabrados» en el que se versiona un juego popular (en este caso el "Trivial Pursuit") haciéndolo suficientemente sencillo y accesible para cualquier tipo de público. Una vez más, el secreto de su éxito radica en su estupendo multijugador asíncrono (tu oponente y tú os vais turnando cuando podéis, sin ninguna limitación de tiempo) y, por supuesto, su competitivo precio, y es que, por 0€, ¿quién no se anima a responder unas preguntas? Y, como con el resto de juegos que aparecen en estas páginas, ándate con ojo, porque engancha que da gusto.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratuito
- **Tamaño:** 9,3MB / 4,3MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Telltale Games
- **Web:** *www.triviados.net*

MEZCLADITOS

iOS



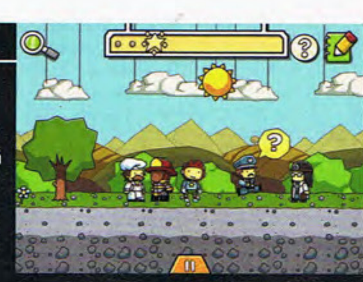
Lo que «Apalabrados» es a "Scrabble", «Mezcladitos» es a «Boogle». Quizá te suene menos que el anterior, pero es un juego clásico en el que tras tirar 16 dados con letras en sus caras, se colocan en una cuadrícula 4x4. A continuación tienes que crear la mayor cantidad de palabras posible combinando letras adyacentes unas a otras. Y por supuesto, cuenta on su correspondiente modo multjugador asíncrono, versión de prueba gratuita e incluso la posibilidad de jugar contra oponentes de otras plataformas (como Facebook), lo que es un aliciente nada desdeñable.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 43,1MB / 20MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Etermax
- **Web:** *www.mezcladitos.com*

UNA AUSENCIA TRISTE



Si tenemos en cuenta el éxito de los juegos de palabras en las plataformas portátiles, resulta especialmente curioso que un juego tan original (incluso se podría decir que revolucionario) y apasionante como «Scribblenauts» no acabe de ver una versión para Smartphone o tablet como Dios manda. Y sí, es cierto que existe la app «Scribblenauts Remix», y no está nada mal, pero está en inglés, y en este juego el idioma es fundamental (recordemos que en este juego cualquier nombre que escribas se convierte en un objeto de verdad que puedes utilizar para resolver los puzzles que se presentan, así que ya puedes imaginar el nivel que exige). Tal y como está disponible se puede considerar una buena forma de practicar tu inglés y mejorarlo, pero cuesta entender que no se aproveche la traducción que ya existe del juego y que se utilizó en las portátiles de Nintendo. ¿Quién asume el reto?



ÚLTIMAS NOVEDADES

¡Los Rabids asaltan tu tablet!

Ubisoft acaba de anunciar que el nuevo juego protagonizado por los conejos más locos del mundo de los videojuegos, «Rabbids Big Bang» estará disponible a partir del 17 de octubre para iOS, Google Play y Amazon, a un precio de 0.89 €.



Carreras románticas

Namco Bandai ha presentado «Rakoo's Adventure», un divertido juego de carreras en el que el protagonista se enfrenta a todo tipo de peligros en busca de su media naranja. El juego ya está disponible para iOS por 0,79 € y se ha anunciado también una versión de Android para "muy pronto".



Más vale tarde...

Aunque sea con varios años de retraso con respecto a su versión de IOS, los usuarios de Android ya puede disfrutar en sus dispositivos del excelente «Hero Academy», el fantástico juego de combates tácticos por turnos desarrollado por Robot Entertainment.

Multijugador para XCOM

2K ha lanzado una actualización para «XCOM: Enemy Unknown» para iOS que incluye entre otras mejoras, el esperadísimo modo multijugador asíncrono, así como nuevos marcadores multijugador para iPhone, iPad y iPod touch.



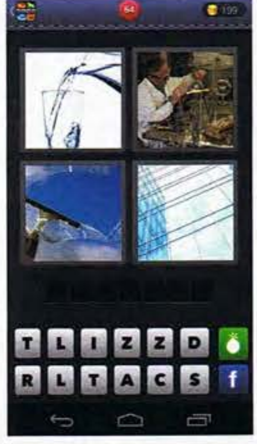
SPELLING MILLONAIRE 2 iOS



En este caso lo que se pone a prueba es el nivel de tu vocabulario en la lengua inglesa, pero de una forma, como en todos los casos anteriores, sencilla y accesible. Y es que el desafío consiste en enfrentarse a una palabra (inglesa) y decidir si está bien o mal escrita. Si aciertas sumas puntos y sigues jugando, si fallas, debes volver a empezar. La ausencia de un modo multijugador le resta puntos, sin duda, pero la abundancia de opciones y los rankings mundiales con los que compararte lo convierten en una opción a tener muy en cuenta.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 34,4 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** PlayShore
- **Web:** *www.playshore.com/es*

4 FOTOS 1 PALABRA iOS



El nombre de este juego lo dice prácticamente todo por lo descriptivo que es, y es que se trata, ni más ni menos, que de encontrar la palabra que define lo que tienen en común cuatro imágenes que se muestran juntas en la pantalla. Para ayudarte, el juego te ofrece un montón de letras entre las que están las que necesitas, así como el número de letras necesarias. Tiene el inconveniente de que para cargar las imágenes necesita estar conectado de forma constante a Internet, pero a cambio, se trata de un juego variado, entretenido y sencillo a más no poder. ¿Te animas a echar una partidita rápida? Es realmente divertido.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 42,1MB / 17MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** LOTUM
- **Web:** *www.lotum.de*

BIG MUTHA TRUCKERS

C.S.I

HULK

POSTAL 2

STAR TREK: ELITE FORCE II

MICROMANÍA 102, TERCERA ÉPOCA

La portada de Julio de 2003, dedicada a «Max Payne 2», fue única y característica por su arte en blanco y negro. Y es que el juego no merecía menor protagonismo, pese a la presencia de grandes títulos como «Rise of Nations».

Hace 10 años

Los espectaculares títulos de acción y estrategia, con la nueva tecnología de DirectX 9 captaban la máxima atención.

Con todo el verano de 2003 por delante, los juegos del número 102 iban a tentarnos con pasar muchas horas a la sombra frente a nuestros ordenadores, con argumentos que podían competir con el Sol y la playa. Pero los títulos más prometedores no llegarían hasta el siguiente otoño. De todos ellos, protagonizando nuestra portada, «Max Payne 2: The Fall of Max Payne» era de los más deslumbrantes.

Max cayó para elevarse

Dos años atrás, Remedy Entertainment había coseguido hacer del primer «Max Payne» un juego muy significativo e influyente en el género de la acción. Le hubiera bastado con aprovechar su inercia, para la continuación...

Pero de eso nada. Con gran audacia, Remedy rompió con la imagen del protagonista en la primera entrega. «Max Payne 2» conservaba el "tiempo bala" y se presentaba con una acción igual de intensa, pero la historia adoptaba un tono más dramático y su protagonista se transformaba en un viejo poli, maduro y desgastado. El juego era, además, un homenaje al cine negro, con un sublime diseño artístico sustentado en una formidable tecnología.

En «MotoGP 2», Climax desarrolló un juego de motos formidable como no se conocía.

Pero «Max Payne 2» aún estaba lejos y el presente inmediato de aquel Julio de 2003 nos traía muchos títulos interesantes y divertidos por jugar.

Motos, héroes y crímenes

Nuestro juego del mes fue «Rise of Nations», donde Microsoft y Big Huge Games reunían lo mejor de la estrategia en un juego convencional pero impecable, uno de los últimos grandes del género en su era de las 2D.

Los ecos mediáticos del cine y la tele nos trajeron «The Hulk», –coincidiendo con la peli "Hulk" dirigida por Ang Lee– así como los primeros casos basados en la serie "CSI" en clave de aventura, y la acción de «Star Trek: Elite Force II». También logró su impacto el realista «MotoGP 2», entrega que consiguió consolidar la serie... Las guías de «Vice City», «Vietcong» y «Enter the Matrix» concluían las páginas de MM 102.

VIEJO Y NUEVO MAX PAYNE

El personaje que da nombre a la saga de acción de Remedy sufrió una transformación «Max Payne 2». Sami Järvi (Sam Lake) –el guionista– había "prestado" su imagen para encarnar al primer Max Payne. Pero en la segunda entrega veíamos a un protagonista más maduro (el actor Timothy Gibbs), un policía atormentado por los recuerdos de su familia perdida, y enfrentado a sus sentimientos por su –ahora aliada– Mona Sax.




Sam Lake


¡«Rise of Nations» hizo historia! El juego de Big Huge Games no inventaba nada, pero era sólido, enorme y fácil de jugar.

LucasArts, in memoriam



Hace pocos meses asistimos al cierre de LucasArts, la división de juegos de LucasFilm, como consecuencia del acuerdo de adquisición de esta última por parte de Disney. Con ello, fueron cancelados –según hemos sabido– los proyectos del prometedor «Star Wars 1313» y del remake de «El Día del Tentáculo». Una lástima, sí. Pero hoy cabe recordar a LucasArts en uno de sus grandes momentos. Hace una década se presentaba con una batería de títulos imponentes en nuestra revista.

Regreso a los clásicos

En un reportaje en exclusiva, visitábamos los estudios de LucasArts para conocer proyectos como el regreso de las aventuras «Sam & Max» y «Full Throttle», del "simulador" «Secret Weapons...» y por supuesto, de Star Wars, con los geniales «Knights of the Old Republic» y «Jedi Academy».

DIRECTX 9.0, EL GRAN SALTO

Microsoft había hecho de su API (Interfaz de Programación de Aplicaciones) un estándar compartido por todos los juegos en PC bajo Windows. Pero desde 1998, DirectX pasó de ser un ámbito de entendimiento a una referencia ineludible en 2003, con DirectX 9.0. El nuevo API ofrecía soporte a los avances tecnológicos de los juegos de PC, en aspectos como el vídeo, el sonido, los periféricos de control y, sobre todo, los gráficos 3D.

- **Echábamos un vistazo** a los primeros juegos bajo DirectX 9, con títulos como «Far Cry», «Deus Ex 2» o «Rome: Total War».
- **Pero mucho más** estaba por llegar y DirectX 9.0c sigue vigente hoy en infinidad de títulos, en plena era de DirectX 11.



Los reportajes de «Max Payne 2» y «LucasArts», junto a las reviews y previews ocupában el grueso de aquellas páginas... Pero entre unas cosas y otras, también quisimos ofreceros interesantes paradas, con nuevos datos sobre juegos muy esperados y algo de ayuda en los ya lanzados.



Star Wars, universo en expansión

El Rol iba a ser caballo de batalla de una nueva generación de juegos de Star Wars. BioWare desarrollaba el exitoso JDR «Knights of the Old Republic», mientras que S.O.E. se hacía cargo del menos acertado «Galaxies».

Guía para una vida criminal



El inmenso entorno sandbox de «GTA Vice City» estaba ricamente sembrado de tramas y misiones, así que necesitamos una segunda parte de la guía iniciada el mes anterior para descubrir el principal hilo argumental del juego.







Primeras pantallas de la mejor acción

Algunos de los grandes de la acción en los próximos meses se dejaban ver coquetamente, exhibiendo estupendos gráficos a la última. Todos se servían de DirectX 9 para conquistarnos, pero eran muy diferentes. «Painkiller» era el más fantástico, pero también el más convencional, con una sucesión lineal de misiones. «Far Cry» y «STALKER» en cambio, explotaban más la idea del libre albedrío.

Hace 20 años

Los arcades vivían su última gloria, el rol iba madurando y la simulación despegaba... Pero el género daba igual con los títulos mediáticos.

MICROMANÍA 63, SEGUNDA ÉPOCA

La peli de Steven Spielberg iba a arrasar en taquilla y venía acompañada de un notable videojuego al que le dedicamos nuestra portada. Con él compartían protagonismo «Prince of Persia», «Flashback» y la feria C.E.S.

Agosto, –en pleno verano de 1993– no debía parecer el mes más propicio para crear expectación, pero eso no intimidó a la Universal, que preparaba el estreno de "Parque Jurásico" por todo lo alto. Tras el éxito de la novela de Michael Crichton y con Steven Spielberg como director, estaba cantado que aquella iba a ser la peli del año. Nosotros dirigíamos nuestra atención al juego «Jurassic Park» que Ocean estaba desarrollando al mismo tiempo. En él descubrimos un híbrido con elementos de los JDR con perspectiva isométrica y la acción en primera persona que «Doom» había puesto tan de moda. ¿Tal vez pretendía abarcar demasiado? Eso estaba por ver... El juego seguía los acontecimientos del film, lo que impedía dar a conocer muchos detalles.

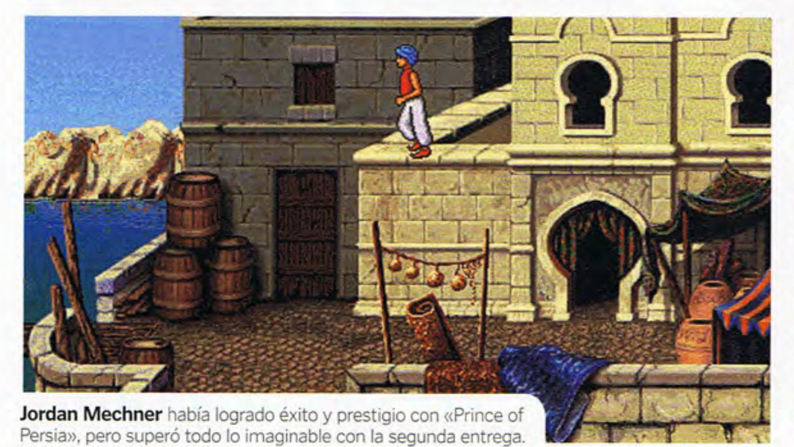
Clásicos imortales

De vuelta al presente, por fin podíamos jugar a «Prince of «Persia 2: The Shadow & The Flame». Brøderbund, con Jordan Mechner al frente, volvía a ponernos en el turbante del príncipe para vivir "Las Mil y Una Noches" en una arcade soberbio. ¡Era tan parecido al primero y, al mismo tiempo, tan distinto..! Un arcade de plataformas, al fin y al cabo, pero lleno de magia, con una historia cautivadora, acción trepidante, puzles endiablados y una mala sombra de aquí te espero. No en vano, la saga pervive casi hasta nuestros días.



Con «Flashback», Delphine nos dejó un recuerdo imborrable de su cautivador plataformas.

Otro grande de las plataformas fue el futurista «Flashback» de Delphine, un viaje apasionante para recuperar los recuerdos borrados de Conrad... De él no nos olvidamos y 20 años después podemos jugar la continuación desarrollada por Vectorcell y Ubi.



Jordan Mechner había logrado éxito y prestigio con «Prince of Persia», pero superó todo lo imaginable con la segunda entrega.

Simulación y aventura

Novalogic nos ponía a los mandos del helicóptero RAH-66 en «Comanche» con su tecnología Voxel Space, mientras que Origin, con Chris Roberts, nos convertía en el piloto buscavidas del estupendo «Strike Commander».

Por su parte, los amantes del rol tenían ese verano en «Ultima VII» una cita ineludible con Lord British.



EL REINO DE LORD BRITISH

Si te adentraste en las mazmorras de «Ultima VII» pudiste conocer a Lord British, el "alter ego" del creador de la saga y, tal vez, le diste muerte con la Espada Negra. El genial y excéntrico Richard Garriott, fundador de Origin Systems, podía permitirse eso y más. En los últimos años, después del fallido MMO «Tabula Rasa», ha vuelto a la carga con un exitoso proyecto en Kickstarter: «Shroud of the Avatar».



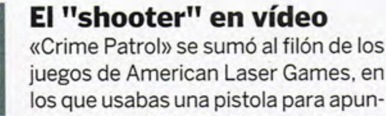
A tortas... o a tiros contra la máquina



En la sección Arcade Machine nos fijábamos en las máquinas más populares de los salones recreativos.

El título estaba en juego

«Title Fight» era casi el único juego que te permitía ganarle a una máquina a puñetazos. Se trataba de un simulador paródico de boxeo, pero que resultaba bastante riguroso dentro de lo que cabía esperar. Permitía enfrentarse a la ROM o a otro jugador en la máquina original SEGA System 32. Aunque, seguramente, a tu barrio sólo llegó una máquina arcade estandar adaptada para el juego.



El "shooter" en vídeo

«Crime Patrol» se sumó al filón de los juegos de American Laser Games, en los que usabas una pistola para apuntar directamente a maleantes y terroristas, (actores digitalizados). Al año siguiente, gracias los CD, «Crime Patrol» fue adaptado a consolas y PC.

UNA VISITA AL C.E.S. DE CHICAGO

Después de ofrecer algunos avances el mes anterior, y ya de regreso, podíamos relatar nuestras impresiones sobre el recién celebrado Cosumer Electronics Show en su edición de Chicago –la otra era en Las Vegas– con grandes novedades.

- **Los videojuegos eran protagonistas de la feria** y prácticamente todas las compañías estaban presentes para enseñarnos sus novedades. Entre los títulos más buscados por los pasillos estaban «Return to Zork» (Activision), «Mortal Kombat» (Acclaim) y «Privateer» (Origin).
- **La tecnología también daba pasos significativos en aquel C.E.S.** El CD-ROM ya era el formato más popular y estaba definitivamente introducido, mientras que la consola 3DO de Panasonic atraía todas las miradas. Mucho más experimental era el visor de Realidad Virtual SEGA VR.



Era fácil dejarse atraer por los títulos que ocupaban las páginas de los reportajes, los análisis y las previews. Pero entre las páginas de actualidad, había grandes noticias que tal vez muchos pasaron por alto. Las soluciones completas, en cambio, tenían su público asegurado.

Grandes títulos en preparación



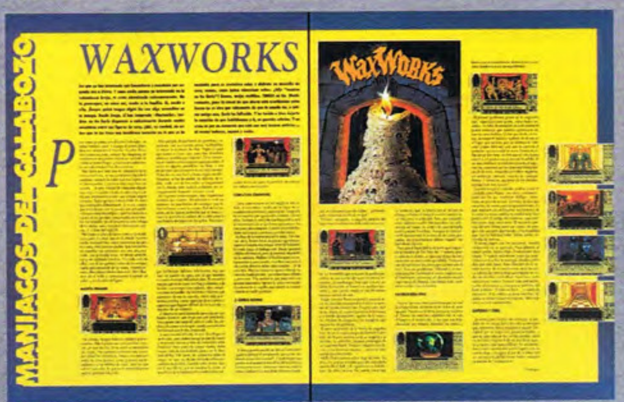
Las páginas de actualidad estaban cargadas de noticias importantes, como los anuncios de «Space Hulk» (Electronic Arts), una nueva entrega de «Alone in the Dark» (Infogrames) que ya estaba en marcha, o la llegada de genial «Syndicate» (Bullfrog).

La mejor ensalada de puzles



Con «Bill's Tomato» Psygnosis nos desafiaba en puzles de física que podían volverte loco... Para echaros una mano, explicábamos visualmente cómo resolver algunos de ellos y ofrecíamos unos cuantos passwords para que nadie se atascase.

Horror en la mansión de tío Boris



Además de mostrar espeluznantes imágenes, «Waxworks» era un juego de aventura y rol muy difícil. Nuestro maníaco del calabozo, Ferhergón, debió sudar tinta para ofreceros una solución tan completa y paso a paso, pero lo consiguió, sin duda.

¡Desata el poder del Kraken!



RAZER KRAKEN 7.1

Es ya imprescindible contar con **sonido envolvente** para disfrutar plenamente de los escenarios 3D y de la acción de los juegos en PC, tal como fue diseñada. Si no quieres perdértelo, un headset con sonido 3D suele ser la mejor opción, aunque el precio de estos periféricos puede dispararse. Considerando esto, el **Razer Kraken 7.1** es una opción muy interesante. Permite disfrutar de sonido 3D, pero por un precio razonable.

Razer combina en este headset el **probado** y elegante diseño de los modelos Kraken con un motor de **sonido 7.1 virtual muy eficiente**, capaz de recrear un entorno de sonido 3D en 360º de muy convincente y fácilmente configurable.

INTERÉS

●●●●●●●●●●

FICHA TÉCNICA

- **Headset:** Estéreo, con motor de sonido envolvente.
- **Sonido 3D:** Virtual con 7.1 canales
- **Auriculares:** Imanes de neodimio de 40 mm, con 30 mW de potencia.
- **Respuesta en frecuencia:** 20 Hz - 20 kHz (auriculares), 100Hz - 12 kHz (micro)
- **Micrófono:** Retráctil y flexible, con captación omnidireccional y silenciador.
- **Peso/Conector:** 340 g. / Cable, 2 m.
- **Precio:** 99,99 € (IVA incluido)
- **Web:** *www.razerzone.com/es-es/*

CONTENIDO

El empaquetamiento del Razer Kraken 7.1 es elegante y poco aparatoso. En la caja puedes encontrar gráficos y descripciones de las características del headset, en Inglés. Dentro, además de los auriculares, te encuentras con dos pegatinas con el emblema de Razer y una libreta con una guía de instalación rápida e instrucciones detalladas para registrarlo.



DISEÑO

Comparte el diseño del Kraken Pro, pero el micrófono retráctil ha sido mejorado y ofrece una respuesta en frecuencia más amplia, captando sonidos más nítidos. Los auriculares de neodimio de 40 mm con acabado en cuero resultan muy cómodos, y reproducen un sonido profundo y definido. El cable de 2 m cuenta con un trenzado y un conector chapado en oro.



SONIDO 3D VIRTUAL

Conectado a un puerto USB y mediante la aplicación Synapse 2.0 de Razer, el headset Kraken inicia un breve proceso de calibración para reproducir sonido 3D en 7.1 canales virtuales. El resultado es convincente. La aplicación también permite configurar diversos parámetros de sonido en los auriculares y en el micrófono para, por ejemplo, reducir el ruido externo.





Gráficos a tope y con frescura

SAPPHIRE R9 280X TOXIC 3GB GDDR5

» TARJETA GRÁFICA OC » Precio: 299 €
» Más información: Sapphire » *www.sapphiretech.com*

La nueva gráfica de AMD ya está disponible y la **GPU R9 280X** es, por ahora, la que ofrece un rendimiento máximo. En esta tarjeta de la edición Toxic, además, Sapphire introduce algunas mejoras como un sistema de **refrigeración de triple ventilador** (Tri-X) y una gestión de **alimentación en 10 fases** para sacarle el máximo partido mediante **overclocking.**

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Sensor óptico de nueva generación



ROCCAT KONE PURE OPTICAL

» RATÓN GAMING » Precio: 71,90 €
» Más información: Roccat » *www.roccat.org*

Roccat introduce una nueva variante del ratón Kone Pure, equipada con un **sensor Pro-Optic R3**, el más veloz de su clase que permite una ajuste de resolución de 400-4000ppp. Cuenta también con un una memoria de 576 KB para macros y un procesador de 32-bit. El **conmutador Easy-Shift** duplica las funciones de los 7 botones del ratón, mientras que la iluminación es personalizable.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Un clásico de Ferrari

THRUSTMASTER FERRARI - RED LEGEND EDITION

» VOLANTE Y PEDALES » Precio: 59,99 € » Más información: Thrustmaster » *www.thrustmaster.com*

Thrustmaster ha presentado un nuevo **conjunto de conducción verstátil** con licencia de Ferrari y es compatible con **PC y PlayStation**. El **Ferrari Racing Wheel Red Legend Edition** está equipado con una cómoda **empuñadura texturizada**, cambio de marchas por levas, 11 botones y un D-pad. Cuenta con autocentrado y **sensibilidad ajustable.**

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Potencia de proceso concentrada

ALIENWARE X51 ANDROMEDA R2

» PC DE SOBREMESA » Precio: Desde 1.098 €
» Más info.: Dell / Alienware » *www.dell.com/es/p/alienware-desktops*

Los equipos Alienware X51 ha sido actualizados a las nuevas versiones **Andromeda R2** con el equipamiento más avanzado. El tope de gama incorpora un procesador **Intel Core i7-4770K**, gráfica **GeForce GTX 760**, 8 GB de RAM DDR3, disco duro de 1 TB y Windows 8 64-bit.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Compacto, versátil y resistente al agua

CORSAIR RAPTOR LK1 GAMING KEYBOARD

» TECLADO » Precio: 34,99 €
» Más información: Corsair » *www.corsair.com*

Aunque se trata de un teclado gaming, el **Raptor LK1** resulta interesante por su sencillez y resistencia. Tiene un diseño delgado, respuesta **anti-ghost** y **teclas gaming, intercambiables** en negro o rojo (para cursores y WASD). Pero lo mejor es que tiene una estructura **resistente a líquidos** que filtra cualquier vertido.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Máquinas muy serias

MOUNTAIN WORKSTATION

» PC SERVIDOR » Precio: 2179 € (i7-E 4000)
» Más información: Mountain
» *www.mountain.es*

Mountain acaba de presentar sus nuevas Workstation, equipos orientados al área profesional, pero que también pueden adoptar el papel de PC de altas prestaciones. El Mountain Next-Gen i7-E 4000, por ejemplo, cuenta con un chip Core i7 4930K (Ivy Bridge-E), gráfica GTX 770, 8 GB de RAM y discos HDD y SDD. ¡Un maquinón!

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Pásate a la era del WiFi AC

D-LINK DSL-3580L

» Router WiFi » Precio: 159 €
» Más información: D-Link
» *www.dlink.com/es*

Si tienes un ADSL con gran ancho de banda en casa y quieres sacarle el máximo partido, el **DSL-3580L** de D-Link es uno de los routers más interesantes. Incorpora la nueva tecnología **Wireless AC a 1200 Mbps,** cuatro veces más rápido que el estándar "N" actual. Además es compatible con conexiones de **fibra óptica**.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



Juegos bajo Android en la nueva tablet-consola

ARCHOS GAMEPAD 2

» TABLET-CONSOLA » Precio: 180 €
» Más información: Archos » *www.archos.com*

El fabricante Archos acaba de introducir su nueva **tablet táctil** Archos Gamepad 2. La resolución se incrementa a los **1280x800 píxeles** en su pantalla de 7" y cuenta con nuevos controles de pulsación. Está impulsada por un chip A9 y GPU Mali 400 con 2 GB de RAM. También tiene **WiFi y Bluetooth**.

INTERÉS ●●●●●●●○○○



Pantalla ultrapanorámica

LENOVO LT2934Z

» MONITOR » Precio: 829 € » Más información: Lenovo » *www.lenovo.com*

Poco a poco, van llegando nuevos monitores en formato ultrapanorámico 21:9. El modelo ThinkVision LT3934z acaba de ser introducido y está basado en una pantalla AH-IPS LED de **29 pulgadas**, con una **resolución de 2560x1080 píxeles**. Incorpora también una webcam, altavoces estéreo de 3W y conectores HDMI, MHL, DVI-D, VGA y USB 3.0 y 2.0.

INTERÉS ●●●●●●●○○○

Gráficos a la última asequibles

CLUB 3D RADEON R7 260X ROYALKING

» TARJETA GRÁFICA » Precio: 137,90 €
» Más información: Club 3D » *www.club-3d.com*

La nueva generación de gráficos AMD contempla una amplia gama y la **GPU R7 260X** es una **variante equilibrada, muy potente** pero con un precio ajustado en la gráfica de Club 3D. Cuenta con **2GB** de memoria GDDR5 y soporta las tecnologías más avanzadas (AMD TrueAudio, DirectX 11.2, 4K, etc.).

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Monitor por USB

ASUS MB 168

» MONITOR » Precio: 195 € » Más información: ASUS » *www.asus.com/es*

ASUS acaba de presentar el monitor MB 168, que **sólo requiere de una conexión USB** para reproducir imágenes. Se trata de una pantalla **LED de 15,6"** con un perfil de 8 mm y un peso de 800 gramos. El MB 168 soporta resoluciones de hasta **1920x1080 píxeles**. Puede complementar a los equipos ASUS Zenbook o a un barebone.



INTERÉS

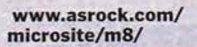

●●●●●●●○○○

ASROCK M8



El sorprendente **ASRock M8** -que puedes ver en **micromania.es**- confirma su comercialización en España. Se trata de un equipo barebone avanzado, basado en una placa **mini-ITX** y equipado con sonido 3D, WiFi, Bluetooth y **gráfica de doble slot.**

www.asrock.com/microsite/m8/



GIGABYTE BRIX PROJECTOR



Al miniPC Brix recientemente acutalizado, Gigabyte añadirá una nueva **variante equipada con un videoproyector.** El Brix Projector ofrecerá iluminación LED con resolución de 854x480 píxeles en una proyección de 7 a 85 pulgadas.

www.gigabyte.com

DELL ULTRASHARP U3014



El fabricante Dell acaba de presentar su monitor **LED UltraHD de 30"** anunciado hace pocos meses (1600$). La pantalla Ultrasharp U3014 con resolución de **2560x1600** se lanzará en el primer trimestre de 2014 y llegará acompañada de variantes de 27" (1000$) y 24" (600 $) con las mismas especificaciones técnicas.

www.dell.com/es/

MEMORIA DDR4 EN CAMINO

Una nueva generación de memoria se está ya fabricando (Micron, Samsung). La memoria DDR4 empezará llegando con módulos de 16 y 32 GB y serán hasta un 25% más rápidas que las DDR3. Ahora, falta desarrollar las placas que soporten este estándar.

www.samsung.com

LOGITECH BLUETOOTH SPEAKERS Z600



Si buscas unos altavoces que puedas compartir con varios dispositivos, los Z600 de Logitech pueden ser la solución. Gracias a la **conexión inalámbrica Bluetooth,** los Z600 admiten **hasta 3 dispositivos,** (PC, tablet, móvil...) y además tienen un diseño muy atractivo.

www.logitech.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD



Ya ha llegado «F1 2013», y la mejor manera de jugarlo, también. Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	94 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.659 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

APOYO TÁCTICO Y DISEÑO ADAPTABLE

El S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz introdujo algunos conceptos nunca explorados antes en los teclados gaming, como su **disposición modular y adaptable.** El **S.T.R.I.K.E. 5** ofrece eso mismo. No cuenta con el sofisticado panel VENOM pero sí con un módulo con **pantalla E.Y.E.** OLED que cubre muchas funciones gaming y resulta muy útil. El precio es de 159 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS Z87-A

» 137,90 € » Más información: ASUS » www.asus.com

Como era de esperar, los nuevos chips Haswell requieren un nuevo socket (1150) y nuevo chipset Intel (Z87), así que ya hay un montón de modelos nuevos con estos requisitos. El básico de ASUS es uno de los más equilibrados. Admite hasta 32 GB de RAM, cuenta con 3 PCIe, 4 slots para RAM, 6 SATA, 4 USB 3.0, salidas HDMI. Por supuesto, tiene sonido HD integrado (Realtek ALC892) y soporte de red.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

PROCESADOR

AMD FX-8120

» 137,90 €
» Más información: AMD
» www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

» 969 €
» Más información: Intel
» www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

» 239,90 € » Más información: MSI » es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y, esta versión de MSI, incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

» 64 €
» Más información: Zalman
» www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

» 384 €
» Más información: Cooler Master
» www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX. Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

» 142 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

» 42,49 €
» Más información: ASUS
» www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

» 249,99 €
» Más información: Creative
» es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 96,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 4670K

- 207,90 € - Más información: Intel - www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante moderado. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



SAPPHIRE R7 260X 2GB OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU R7 260X de la nueva generación de AMD se sitúan en la gama media y ofrece un alto rendimiento y cierta capacidad de overclocking. Soporta DirectX11.2 y resoluciones 4K.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

- 969 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

Ya están disponibles las nuevas GeForce GTX Titan, con la GPU más potente y avanzada que puedes instalar en tu PC. La Titan de Zotac tiene 6144 MB de memoria y un interfaz de 384 bit.

NZXT PHANTOM 630

- 189,90 € - Más información: NZXT - www.nzxt.com

El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los más exigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € - Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € - Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € - Más información: Creative - es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET PARA JUGAR



El mes pasado analizamos este el **Ear Force Z Seven** de Turtle Beach y llegamos a la conclusión de que, pese a que su precio de 269,90€ no está a alcance de todos los bolsillos, merece cada euro. Ofrece sonido 3D **Dolby Surround en 5.1**, optimiza el chat de voz y cuenta con un **procesador digital de señal.** Aspectos como el diseño, la calidad acústica y la conectividad están a la misma altura.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: **Cooler Master Cosmos II ATX**	384 €
PLACA BASE: **MSI Big Bang Power II**	409 €
PROCESADOR: **Intel Core i7 4960X**	969 €
RAM: **GelL 32 GB DDR3-2666**	699 €
TARJETA GRÁFICA: **ZOTAC GTX TITAN**	969 €
TARJETA DE SONIDO: **Creative SB Recon3D Fatality Champ.**	200 €
DISCOS: **2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3**	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: **Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H**	100 €
MONITOR: **BenQ XL2720 T**	519 €
ALTAVOCES: **Creative T6 II Series**	399 €
TECLADO Y RATÓN: **Bundle Logitech G700 + G510 + G930**	300 €
TOTAL	6.145 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

DISEÑO AJUSTABLE Y MÁXIMA PRECISIÓN

El ratón **Razer Ouroboros** es un periférico definitivo para los que buscan las máximas prestaciones con los juegos, la flexibilidad de un diseño personalizable y la comodidad de una transmisión **inalámbrica**. Su sensor laser 4G tiene una precisión de hasta **8200ppp,** puedes hacerlo más largo. Su precio es de 149,99 €.





Es la hora de la batalla final...

Battlefield 4

Hmm... esto es como el día de la marmota. ¿La guerra siempre se libra en Shangai o qué? Vale, vale, la beta que hemos jugado es impresionante, pero tenemos ganas de más. ¡Más guerra!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción bélica**
- Estudios/Compañía: **DICE/EA**
- Distrib.: **EA**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **29 de octubre de 2013**

www.battlefield.com/es

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción bélica**, con gran cantidad de misiones ambientadas en Oriente.
- Usará el nuevo **motor gráfico Frostbite 3**, desarrollado por DICE.
- Traerá de nuevo el **Modo Comandante**, en que podrás dirigir desde tu tablet a tu bando en el multijugador.
- DICE ha definido **el concepto de Levolution**, para indicar un mayor dinamismo y cambio de los escenarios multijugador.
- Su modo individual tendrá **toques de multijugador.**

Primera Impresión

«Battlefield» se presenta a la batalla en mejor forma que nunca. La campaña individual sigue siendo un misterio casi total, pero el multi, pese a lo poco mostrado, promete ser explosivo.



"Levolution", "Siege of Shanghai"... No, nadie te está diciendo cosas raras, es que la guerra ha estallado en el frente de DICE y «Battlefield 4» está a puntito.

Para ser un buen comandante hay que valer

El Modo Comandante sigue siendo, pese a la beta multijugador centrada en el Asedio de Shangai –la sempiterna batalla que DICE lleva meses mostrando, por aquello de ser la más completa–, casi un total desconocido. Estará disponible en la versión final, será uno de los más atractivos alicientes de «Battlefield 4» y desde su presentación oficial antes del E3 nos fascinó. Pero sigue siendo una incógnita. ¿Valdrá tanto como promete DICE?



La guerra total, según DICE. Sobre todo en el multi, la guerra se libra en tierra, mar y aire. ¡Es total!



¿Una mejor campaña individual? Nadie la ha probado fuera de DICE, pero sus responsables aseguran que tendrá influencias del multi... ¡bien!

«BATTLEFIELD 4» QUIERE REVOLUCIONAR LA ACCIÓN EN TECNOLOGÍA, DISEÑO Y VARIEDAD

Es Shangai. Sí. El Asedio de Shangai. El mapa que ya pudimos jugar en la presentación exclusiva a que asistimos en Estocolmo, en las oficinas de DICE, antes de la última edición del E3 –ver Micromanía 221–. ¿Otra vez? Otra vez, sí. Y es que la beta multijugador de Battlefield 4, a la que pudimos echar mano hace ya unos días –cuando leas esto el juego estará a punto de salir, así que tranqui, que no te queda mucho para meterle mano–, aunque ofreciera un par de modos disponibles –Dominación y Conquista– no nos ha sorprendido demasiado... No nos entiendas mal. Pese a algún bug que otro –algo que tampoco debería estar ahí a estas alturaaaas... DICE...– el juego luce espectacular: Frostbite 3 en PC es una delicia, incluso en el multijugador –que siempre rebaja algo el detalle–; las animaciones son excelentes, la libertad para moverse –incluso por el agua– es brutal, los vehículos son geniales –sobre todos los helicópteros– y subir a los rascacielos, lanzarse en paracaídas, subirte a la chepa del enemigo y cepillártelo es... ¡pues una pasada! Pero, claro... ¡es que esto ya lo hemos visto y jugado hace meses, DICE! Como somos buenos, pensamos que los suecos se tienen guardados varios ases en la manga, nos quieren dar la sorpresa en pocos días y dejarnos con un palmo de narices, tanto en el modo individual como en el multi. Así que, vamos a especular...

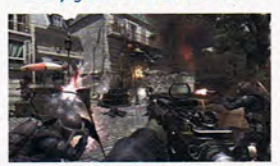
Guerra total

El modo individual –salvo los vídeos y las demos realizadas por DICE– es una incógnita, pero cuando Lars Gustavsson nos contó cómo habían aprendido de «Battlefield 3» y pensaban aprovechar algunos diseños

SE PARECE A...



› BATTLEFIELD 3
DICE ha aprendido y quiere mejorar el individual con toques del genial multijugador de «Battlefield 3».



› MODERN WARFARE 3
La guerra moderna sigue siendo la temática, pero el escenario será muy distinto en «Battlefield 4».


La verdad es que Frostbite 3 ofrece detalles visuales de lujo. Es mucho mejor que su predecesor y algunos efectos son espectaculares y muy realistas.


El multijugador, como siempre en la saga, es la verdadera piedra angular de «Battlefield 4».

TRES FRENTES
Las claves de «Battlefield» para la victoria


› **Tecnología y gráficos.** ¿Es Frostbite 3 el motor gráfico más avanzado del momento? No lo sabemos. No lo creemos. Pero es mucho mejor que su predecesor. Tanto por el realismo en FX como por no usar tanto "truco de optimización" como antes.


› **El combate se extiende a lo social.** BattleLog es la expansión al medio social de la batalla de «Battlefield 4». Un medio en el que tanto el juego de DICE como su competidor, «Call of Duty Ghosts», tienen muy claro que hay un frente abierto.


› **Personalización extrema.** El soldado personalizado, es clave en los juegos de acción bélica. Las cuatro clases básicas disponibles en «Battlefield 4» parecen pocas, pero la libertad que permiten es notable, máxime en diseños tan completos como el mapa de Shangai de la beta.


¿Qué pasa en el Mar de China? Gran parte del escenario de la acción de «Battlefield 4» se desarrolla en Oriente. ¿Qué está pasando allí?

del multi para mejorar el modo individual, estamos seguros de que nos vamos a encontrar una campaña mejor que en el juego anterior –algo nada difícil, por otro lado–.

Pero el multijugador estamos seguros de que volverá a dar el Do de pecho de «Battlefield 4». Esta beta mostraba, sobre todo por el mapa elegido, perfecto ejemplo de lo que quiere ser el nuevo «Battlefield», una síntesis magistral de los conceptos diseñados por DICE: Levolution –esa transformación dinámica del entorno según se desarrolla la batalla–, personalización de soldados, uso de vehículos, libertad de movimientos en lo vertical y hasta en lo marino y lo submarino –algo muy, muy atractivo– y cómo el caos de la guerra se puede convertir en una sinfonía de destrucción y de acción.

EL MULTIJUGADOR QUE SE HA VISTO POR AHORA SE MUESTRA SÓLIDO Y ESPECTACULAR... ¿Y LA CAMPAÑA?

EL «Battlefield» secreto

Pero «Battlefield 4» sigue siendo, intencionadamente o no, un enigma en muchos aspectos. Lo que hemos visto y jugado da a entender mucho, leyendo entre líneas: más calidad técnica, más fluidez de la acción, una campaña individual que, a poco que DICE cumpla lo prometido, puede ser realmente espectacular –algo muy necesario tras «Battlefield 3», insistimos– y un multijugador que, en fin, siempre ha sido la verdadera razón de ser de la saga, desde aquel lejano «Battlefield 1942».

Queremos confiar en «Battlefield 4» y no creemos equivocarnos si decimos que DICE puede haberlo clavado, pero hasta que no probemos la versión final, no estaremos seguros de quién se sentará este año en el trono de la acción bélica. A.C.G.



8-10 NOV. IFEMA - PABELLÓN 8
Abierto al Público: de 10 a 20 h.
7 NOVIEMBRE. Sólo Profesionales: de 9 a 20 h.
MADRID GAMES WEEK
XBOX ONE
PS4
Ven a probar ya los próximos lanzamientos y videoconsolas de última generación. Y además, multitud de divertidas actividades, conferencias, presentaciones...
TE ESPERAMOS EN MADRID GAMES WEEK,
LA GRAN FERIA DEL VIDEOJUEGO
PROMUEVE
aDeSe
Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento
ORGANIZA
IFEMA Feria de Madrid
LÍNEA IFEMA
LLAMADAS DESDE ESPAÑA
INFOIFEMA 902 22 15 15
madridgamesweek@ifema.es
ENTRADAS YA A LA VENTA EN: GAME
www.madridgamesweek.com
Taquillas de IFEMA
(durante los días del evento)



¡Ron, ron, ron, la botella de ron!...

Assassin's Creed IV Black Flag

¡Piratas! Ya era lo que nos faltaba por ver en la historia de los asesinos. Aunque, hombre, bien mirado, los chicos eran unas joyitas: bandidos, criminales, corsarios... ¡sí, les pega!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft**
- Distrib.: **Ubisoft**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Noviembre 2013**

assassinscreed.ubi.com

LAS CLAVES

- Será la nueva entrega de «Assassin's Creed», **ambientada en el Caribe del s. XVIII.**
- El protagonista será **Edward Kenway, abuelo de Connor, y pirata.**
- Disputarás **batallas navales espectaculares** y vivirás emocionantes abordajes.
- Aparecerán **nombres legendarios de la piratería**, que combatirán junto a ti, como Barbanegra.
- En el **apartado técnico y visual** será el más impresionante de la saga.

Primera Impresión

Los piratas del Caribe –los de verdad– se suman a los asesinos en la nueva entrega de la saga de Ubisoft. El s. XVIII será la época donde Edward Kenway vivirá sus aventuras.



¡Es la hora de los asesinos! ¡Y de los piratas! El nuevo «Assassin's Creed» nos lleva al Caribe del siglo XVIII, y nos mete en la piel... ¡del abuelo de Connor Kenway!



El legado familiar continúa con los piratas del Caribe...

Edward Kenway. Abuelo de Connor Kenway, que era el protagonista de «Assassin's Creed III». Y padre de Haytham Kenway. Que también salía en «Assassin's Creed III»... Es decir, que en cierto punto también están conectados con Ezio, el de los juegos anteriores. Y con Altaïr, claro, el origen de todo. Pero no son sino "recuerdos de Desmond Miles, que es el verdadero protagonista de toda la saga. ¿No se está complicando todo un poco?



¡Ocúltate en las sombras de la jungla caribeña! El nuevo entorno de juego será algo inédito en la saga.



¡Al abordaje, mis valientes! ¿Qué se puede esperar de un mundo lleno de piratas? ¡Batallas navales y abordajes brutales! ¡Aaarrrr!

EL CARIBE DEL SIGLO XVIII ES EL NUEVO ESCENARIO PARA LAS AVENTURAS DEL PRÓXIMO ASESINO

El Caribe. Los piratas. Y no está Jack Sparrow, sino los de verdad: Barbanegra, Calicó Jack, Benjamin Hornigold... y Edward Kenway. Sí, probablemente el último no te suene tanto como los otros –y, desde luego, no como Jack Sparrow–. Eso es porque se trata del abuelo de Connor. ¡Sí, hombre, Connor Kenway! Este chiquito... a ver... el pequeño de Hytham Kenway. Ese tipo que se subía por las paredes de los teatros para asesinar a gente en los palcos... ¿No? Venga, Connor Kenway, el prota de «Assassin's Creed III». ¡Ahora! Pues sí, la saga de asesinops vuelve en «Black Flag» con otro giro a la Historia y otro viaje temporal, en este caso más hacia el pasado –aunque no mucho–. En concreto, al año 1715. Y, como ye hemos dicho, al Caribe de los piratas. Un mundo cruel, salvaje y donde el mar está lleno de peligros y amenazas. De amenazas con pata de palo y parche en el ojo.

Piratas y asesinos

La versión que hemos podido probar de «Black Flag», gracias a Ubisoft y Nvidia, estaba bastante limitada en sus opciones, pero diseccionaba bastante bien las posibilidades de la nueva entrega de «Assassin's Creed»: acción en batallas navales, abordajes, asaltos a fortalezas costeras, combate cuerpo a cuerpo, con pistolas, sable en mano y, como no, la hoja oculta de los asesinos que tan útil es en las distancias cortas.

Vamos a pasar por alto que, siendo una versión beta –muy, muy beta– los bugs y fallos de IA no eran pocos, pero miremos al diseño de acción. ¿Novedoso? Más que por la innovación, se puede decir que «Black Flag» apuesta por la evolución. Las batallas navales, heredadas de su pre-

SE PARECE A...



› ASSASSIN'S CREED III
El parentesco familiar directo entre los protagonistas se une al paso a América de la ambientación.



› SAINTS ROW 4
Un juego donde la libertad de acción impera, aunque el tono es mucho más gamberro y brutote.



Combate junto a los piratas más famosos de la Historia. Nombres como Barbanegra o Calicó Jack serán algo más que mitos. ¡Estarán junto a ti luchando!



Nuevos escenarios para un multijugador total. De nuevo, el multi será un pilar del conjunto.

EN EL CARIBE

Los asesinos abordan la época de los piratas

› **Multijugador con sabor tropical.** De nuevo el apartado multijugador será en el nuevo «Assassin's Creed» uno de sus puntos fuertes. Nuevos personajes y clases estarán disponibles en escenarios exóticos.



› **De nuevo, el toque histórico.** Sí, la Historia también estará presente en «Black Flag», justo con los personajes más representantivos: ¡piratas! De Barbanegra a Calicó Jack, veremos unos cuantos.



› **El escenario perfecto para la batalla naval.** Las batallas navales que arrasaron «Assassin's Creed III» se potencian en «Black Flag» con combates más dinámicos, abordajes más salvajes y luchas a cañonazo limpio.



¿Buscas un tesoro? ¡Ojo con los tiburones! La exploración se extiende a los fondos marinos del Caribe en «Black Flag»...

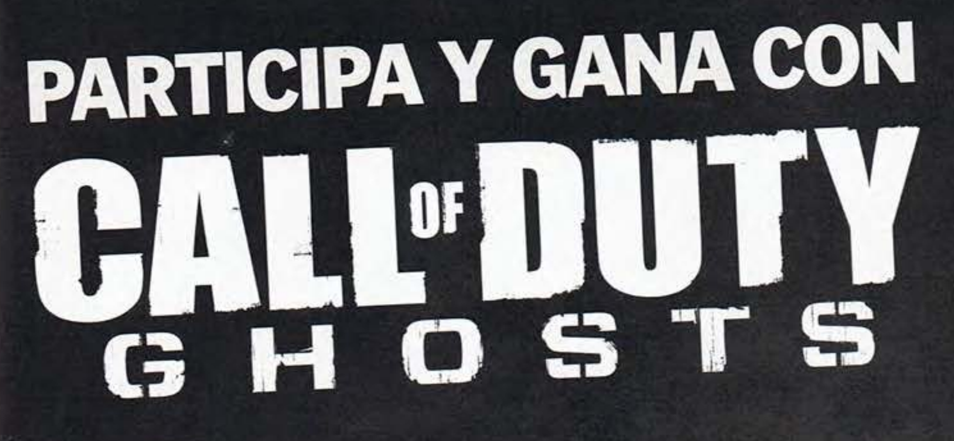
decesor, ganan en dinamismo y espectacularidad –a lo que contribuye, claro, un motor gráfico sensacional–. Eso sí, por lo visto y jugado va a ser más que recomendable agenciarse un buen pad. Y aunque hemos echado de menos, ligeramente, algo más de sencillez en los controles de las cámaras, la verdad es que lo de cañonear a otros bajeles o a las fortalezas costeras enemigas va a ser algo muy divertido. Muy, muy divertido. Y luego estará la acción en tierra firme.

LAS BATALLAS NAVALES Y LOS ABORDAJES SERÁN UNA CONSTANTE DURANTE EL JUEGO

100% estilo "assassin"

En el combate y la lucha en tierra firme habrá, quizá, menos espacio para la sorpresa. Edward, quizá, encuentra más innovación en su armamento que en cualquier otro apartado. Luchar con dos sables o usar las pistolas combinadas con los puños y las espadas, va a ser una experiencia interesante por lo que hemos podido ver. La interacción con el entorno a la hora de saltar, trepar, colgarse, etc. es menos sorprendente, pero no menos efectiva que en los juegos anteriores. Sí queda por ver si «Black Flag» mejorará la IA –aún bastante verde– y, como parece, se centrará más en la acción y menos en la cinemática, como le pasaba a «Assassin's Creed III». Pero, desde luego, lo que va a tener es espectáculo visual por los cuatro costados. ¡Ve preparando tu parche! A.P.R.





5 JUEGOS (DESCARGA) + CAMISETA EXCLUSIVA

PARA PARTICIPAR

Es muy sencillo. Lo único que tienes que hacer es entrar en **Facebook.com/revistamicromanía** y dejarnos tus comentarios sobre «Call of Duty Ghosts».

facebook

Micromanía 225, ya en tu quiosco





Tienes hasta el día 18 de noviembre para participar. Estas son algunas sugerencias, pero... ¡cuéntanos las experiencias que tú quieras!

1. **¿Qué es lo que más te gustó de Modern Warfare 3?**
2. **¿Qué habrías cambiado del juego anterior de Infinity Ward?**
3. **¿Qué esperas del nuevo Call of Duty Ghosts?**

¡Los 5 más originales se llevarán de regalo el juego completo!

Los ganadores serán elegidos por la redacción de Micromanía y publicados en Facebook el día 19 de noviembre.



Genes, implantes y mucho alien suelto

XCOM Enemy Within

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K Games**
- Distrib.: **Take 2**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **15 de noviembre**

www.xcom.com

LAS CLAVES

- Será la primera **expansión para «XCOM Enemy Unknown».**
- Necesitará el juego original **y solapará sus contenidos** con los de «Enemy Unknown», modificándolos.
- Incluirá **nuevos tipos de alien** que podremos capturar y estudiar.
- Podrás aplicar a tus soldados **modificaciones genéticas y mecánicas** gracias a los nuevos alien.
- Habrá un **nuevo enemigo humanos: los EXALT.** Una fuerza proalien que deberás eliminar.

Primera Impresión

La mejor estrategia volverá a invadirnos. Las aportaciones de contenidos y la modificación de las bases de «XCOM» apuntan a notables mejoras en jugabilidad.

Creías haberlos matado, pero son como las cucarachas: ¡siempre hay más de donde salieron los otros! Y estos son aliens nuevos...

La primera expansión de «Enemy Unknown» ya está casi aquí. La hemos visto, la hemos jugado y, aunque se trataba de una versión muy, muy limitada en sus opciones, podemos decir que si hace meses empezaste a dejar de dormir porque era más importante acabar con la invasión alienígena, más te vale ir despidiéndote de tu familia para unas cuantas semanas, porque las novedades de «Enemy Within» te van a dejar tan pegado a la silla que te van a tener que despegar con rascador de las horas que te vas a jugarlo. Avisado quedas.

Capa sobre capa

Aunque te lo mencionamos hace un par de meses cuando te mostramos las primeras imágenes de «Enemy Within», no está de más recordar la filosofía de diseño de la expansión, porque es un pilar fundamental de su diseño. Firaxis ha creado «Enemy Within» siguiendo la miema idea de las expansiones de «Civilization V», esto es, solapándose con el contenido original, fundiéndose con él y, en parte modificándo en el sentido de ampliación. Pero cambiándolo de forma irreversible. Esto implica, lo primero, que no es una expansión autojugable. Necesita a «Enemy Unknown». Y por otra parte, una vez instalada y activada, el original queda modificado para siempre. Ahora bien, ¿merecerá la pena? Pues desde ya te decimos que sí, a no ser que la versión final de «Enemy Within» de repente meta un troyano o algo así en tu PC, porque sería lo único que nos



Los EXALT son la gran novedad "no alien" de «Enemy Within». Al combate contra los invasores de la expansión de «XCOM», se suman humanos renegados.



¿Humanos pro alienígenas? Los EXALT entran en acción

Cuando se desatan las guerras y las invasiones, siempre hay una parte de la población invadida que se sitúa del lado del invasor, ya sea por convicción, temor o afán de supervivencia. ¿En qué punto se sitúan los EXALT? Se trata de una facción de humanos pro invasores alien que no luchan junto a ellos, pero sí a su favor. Te enfrentarás a ellos en múltiples batallas hasta que acabes con su cuartel general. Así que, por si los alien te sabían a poco...



¡Más enemigos a los que combatir! Y ahora, a los aliens, se suman también humanos: ¡los EXALT!



Mecas y mutantes frente a frente. Soldados mecánicos y modificados genéticamente para matar aliens. ¡La repanocha!

haría echarnos para atrás. Vamos, que si quiere Sid Meier le mandamos ya por correo un sobrecito con nuestro dinero, porque visto lo visto, es como si ya estuviera en su bolsillo

LA INVASIÓN ALIENÍGENA PROSIGUE, CON MÁS ARMAS, UNIDADES Y ENEMIGOS A COMBATIR

¡Más aliens! ¡Es la guerra!

Lo primero que recordarás de lo que te contamos en nuestro anterior reportaje es la aparición de nuevos tipos de aliens que se suman a los viuejos conocidos de «Enemy Unknown» –no los sustituyen, se suman a ellos–: ¡aliens con implantes mecánicos! ¡Aliens cyborgs!

Los aliens cibernéticos serán, en algunos casos, más poderosos que sus "primos" orgánicos. Los sectoides dan paso a los mecanoides. Y, en general, existirán versiones "mecanizadas" de casi todos los aliens vistos en «Enemy Unknown».

Esto implica justo eso: podremos estudiar estos nuevos aliens y desarrollar tecnologías para aplicarlas en nuestros soldados humanos. Surgen así dos nuevas vías de investigación en «Enemy Within» que nos llevarán a desarrollar soldados humano cyborg y soldados humanos mutantes. Sí, mutantes, porque además de los implantes mecánicos las modificaciones genéticas estarán disponibles, gracias a un nuevo recurso, el MELD. ¿Qué es el MELD? pues algo así como la nueva ambrosía genética de «XCOM». Aquello que nos permitirá cambiar a los soldados de nuestra especie y añadirles características alien, biológicamente.

¡El enemigo en casa!

Sin embargo, lo último que nos ha mostrado Firaxis con la versión jugable de «Enemy Within» era justo la razón para ese nombre. Al fin y al cabo, si hay más aliens no son enemigos

SE PARECE A...



CIV 5 CAMBIA EL MUNDO
El estilo es distinto, pero la filosofía de la expansión, como una nueva capa de jugabilidad, es la misma.



XCOM ENEMY UNKNOWN
En«Enemy Within» verás todo lo que aparecía en el juego original, y mucho más, y más evolucionado.



¡Nuevas armas contra los alienígenas! Hay nuevas investigaciones no sólo en los implantes, sino también en las armas, gracias al MELD, la nueva "ambrosía".



La variedad de misiones se incrementará en «Enemy Within», gracias a los nuevos enemigos.



Siempre siguiendo las reglas de «XCOM». Las novedades de contenidos de «Enemy Within» no varían las bases del combate de «Enemy Unknown».

MÁS DE TODO

Las tres patas que sostienen a «Enemy Within»

- **EXALT.** Son humanos proaliens, y son duros de verdad en combate. No pelean junto a los aliens, así que no te verás cara a cara con invasores y EXALT a la vez. Pero no te fíes ni un pelo de que sean de tu misma especie. Son fuertes y malos.

MUTARE AD CUSTODIAM

- **Modificaciones genéticas.** Ya no se trata sólo de tecnología y mecánica, ahora los genes también cuentan para crear al soldado perfecto. Investiga a los aliens, usa el MELD y crea híbridos que sumen lo mejor de ambas especies.

BELLATOR IN MACHINA

- **Soldados cyborg.** Modificar a un humano con implantes mecánicos ha dejado de ser un dilema ético para convertirse en una necesidad. Los nuevos aliens "mecanoides" son más duros que los orgánicos, así que sólo se puede vencer al fuego con fuego. Usa su tecnología en tu favor.

LOS CONTENIDOS DE «ENEMY WITHIN» SE SOLAPAN CON LOS DEL JUEGO ORIGINAL DESDE EL INICIO

que vengan "de dentro", ¿verdad? Pues sí, porque los nuevos –e inesperado– enemigos de la expansión serán los EXALT: ¡humanos renegados pro alienígenas!

Los EXALT son un grupo de humanos que apoyan la invasión. No luchan junto a los aliens. Luchan por su causa, pero es más una simpatía que una alianza. Eso sí, lo que hacenes intentar sabotear a XCOM en todo lugar y momento, así que la única manera que tendrás para librarte de la amenaza EXALT es combatirlos directamente. Por lo general, las misiones EXALT consistirán en localizar su actividad, infiltrar a un operativo que robe información sensible y mandar a un escuadrón a rescatarlo. Sólo así –y suponiendo que el infiltrado sobreviva– darás con el cuartel general EXALT y podrás mandar allí a tus hombres a arrasarlo. Sólo acabando con el cuartel general podrás acabar con ellos. Y así, te podrás centrar en los alienígenas.

Como ves, y eso que «Enemy Within» está ya casi aquí, la expansión de Firaxis tiene reservadas aún más sorpresas de las que nos imaginábamos. Y ya te decimos que lo que nosotros hemos podido probar estaba más que limitado. ¿Cómo será la versión final del juego?

De momento, lo único que podemos hacer es ir limpiando nuestro disco duro para hacerle hueco, ir reinstalando «Enemy Unknown» y hacer acopio de víveres para unas cuantas semanas. Iremos despidiéndonos de la familia, dejando todos nuestros asuntos urgentes en orden y preparando nuestras armas, implantes y genes para el momento. ¡Por la humanidad! F.D.L.



Regalamos 5 ediciones premium (descarga) de

BATTLEFIELD 4™





¿CÓMO PARTICIPAR?

Es muy sencillo. Publicaremos en **micromanía.es** 3 informaciones sobre **«Battlefield 4»** los días **28 de Octubre, y 4 y 11 de Noviembre**. También publicaremos una nota en **Facebook** el día 28.

Dejanos tus comentarios sobre **«Battlefield 4»** en, al menos, una de las informaciones publicadas en **micromania.es** y en la nota de **Facebook**. Sólo entrarán en el sorteo aquellos que dejen comentarios en ambos medios.

Tienes hasta el **18 de noviembre** para participar. Publicaremos los ganadores el **19 de noviembre** en **micromania.es** y en **Facebook**.

¡Los 5 más originales se llevarán de regalo el juego completo (versión digital)!

Los ganadores serán elegidos por la redacción de Micromanía



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Simulación**
- Estudios/Compañía: **Actalogic/Imsomnia**
- Distrib.: **FX Interactive**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Octubre 2013**

www.fxinteractive.es

LAS CLAVES

- Será un **simulador de gestión de granjas**, en el que llevarás los destinos de una en todas sus facetas.
- Habrá **cuatro escenarios distintos** en los que jugar: Toscana, Alpes y las costas Este y Oeste de EE.UU.
- Tendrás a tu disposición **más de 100 vehículos y herramientas** distintos.
- Podrás criar a **seis tipos distintos de animales** de granja.
- Será **enormemente realista en el apartado visual**, a costa de los requisitos de hardware.

Primera Impresión

Un simulador de temática minoritaria, tan en boga hoy en el género, pero que promete una profundidad y un realismo pasmosos. Para fans del sim desafiante.

¡Quiero un tractor... virtual!

Pro Farm Simulator

Y si la crisis nos empuja a dejar la ciudad y volver al campo... ¿Podrás allí realizarte? Ve practicando con tu PC, por si acaso.

Aparte de aquello, que todos hemos hecho de pequeños como trabajo escolar, de hacer germinar una judía en algodones mojados, probablemente la mayoría de los peceros que vivimos en ciudades lo más cerca que hemos estado de una granja es cuando vamos a comprar huevos al supermercado. Si eres afortunado como para haber visto gallinas de cerca o sabes cómo se ordeña una vaca, a lo mejor todo esto te parece exagerado, pero lo de las granjas es más desconocido para nosotros que la ética y la honradez para un político. Aunque todo puede cambiar en el futuro más inmediato –no, no hablamos de los políticos, a eso le vemos peor solución–. ¿Cómo? Pues con simuladores como «Pro Farm Simulator», que FX va a lanzar en cuanto leas estas líneas –y no es el único de esta temática, pues Badland va a hacer lo propio en breve con «Farming Simulator 2013».

Granjeros al poder

¿Un simulador de granjas? Pues sí, como suena. No es la primera vez que lees en Micromanía sobre este tipo de juegos, de todos modos. Y si eres fan de los mismos, sabrás que se trata de títulos que suelen tener un rigor considerable. Pero lo que hemos podido ver de «Pro Farm Simulator» parece que va a superar a todo lo anterior. Y sí, nos hemos dado cuenta de que lo de llevar una granja tiene pinta de ser más complicado de lo que un urbanita se puede imaginar.

«Pro Farm Simulator» nos ofrecerá la opción de levantar, gestionar y trabajar nuestra granja en cuatro escenarios diferentes, dos europeos (la región italiana de la Toscana, y los Alpes) y dos americanos, en las costas Este y Oeste de Estados Unidos.



Occumqui aliquibusae ident mollendam quidend amenihillit, aepudant et aut aut ut quam, officia de enimus rempore rovitatia que moluptae pa nonsequia

Ser granjero no es tan sencillo como puedas creer

«Pro Farm Simulator» hará honor a su nombre, siendo un simulador de lo más completo y bastante complejo en alguno de sus apartados. No se trata de ponerte al volante de un tractor y arar un campo –que también– sino de gestionar todo un negocio agrícola en todas sus facetas. Lo de cultivar y cosechar es sólo parte del desafío. Lo atípico de su temática, sobre todo para los urbanitas, podrá parecerte trivial, pero como simulador apunta a ser duro.



Vale, ya hemos seleccionado qué vamos a cultivar en el invernadero. Sí, pero hay mucho más que hacer...



¡Somos paletos de ciudad! ¿Qué llevas ahí enganchado? Prepárate a aprender de lo lindo con este simulador... ¡urbanita!

Según el área y según el tipo de granja que decidamos desarrollar tendremos que escoger el tipo de cultivos que queramos tener, las técnicas que poner en práctica, los vehículos y la maquinaria a utilizar, qué animales vamos a críar y, después, las inversiones necesarias, cómo gestionar el negocio, suministros... vamos, que eso de arar, sembrar y cosechar, y ya, es casi prehistórico. Pero, ¿tan complicado es llevar una granja? ¡Ay, amigo!... ¡Ni te imaginas!

ORGANIZAR UNA GRANJA, SU GESTIÓN Y MANEJAR VEHÍCULOS. SERÁ UN SIM COMPLETO Y COMPLEJO

Abundancia de opciones

«Pro Farm Simulator», además de un enorme realismo en la simulación y en las opciones que pondrá a tu disposición, será un juego que destque por sus cifras: más de cien tipos de vehículos y maquinaria estarán disponible, según la granja que levantemos. Habrá seis tipos de animales diferentes que criar, incluirá licencia de maquinaria agrícola real, como John Deere –la única que nos suena, para qué vamos a decir otra cosa–, MAssey Ferguson, Lanza, Valtra o Fendt. Y luego decenas de vídeos con los tutoriales de cada acción posible, que serán absolutamente necesarios para ponerte a la faena.

FX además incluirá en la edición en español el DLC de pago que existe en para la versión de Steam, lo que es un aliciente.

Eso sí, la beta que hemos probado –y por lo que sabemos, a la versiópn final le pasará igual– exigía unos requisitos bastante elevados para poner el apartado gráfico a tope. Y es que, aunque no lo parezca, el realismo visual de «Pro Farm Simulator» será algo pasmoso.

Si te gusta el género y quieres probar una temática diferente y original en el tema de los simuladores, no deberías perderlo de vista. A.P.R.

SE PARECE A...



› FARMING SIMULATOR 2013
El gran rival, del mismo género y temática, algo más accesible y jugable, en líneas generales.



› TRAINZ SIMULATOR 12
Un simulador más "tradicional", pero tan realista y exigente como el que más. Nada es sencillo...

BE A SHADOW, MY FRIEND!

THIEF

Decía Bruce Lee en aquel anuncio: "be water, my friend!", pero te aseguramos que si quieres sobrevivir en la Ciudad, metido en la piel de Garrett, lo que debes ser es... ¡una sombra!

Hace unos días Garrett estuvo en Madrid e intentó robar en un lugar plagado de tesoros culturales y artísticos de gran valor: el palacio de Linares. Pero su presencia no sólo fue detectada rápidamente, sino incluso anunciada. Y es que Joe Khoury, el productor de Eidos Montreal del nuevo «Thief», vino para mostrarnos una primera versión jugable de su nuevo título –a la que pudismo echar mano, en nuestro afán de émulos de nuestro ladrón favorito–, que no sólo recuerda a los sensacionales y legendarios clásicos en que se inspira, sino que el realismo que muestra en su apartado gráfico y las novedades en su jugabiidad dejarán muy atrás a los títulos originales, convirtiendo al nuevo «Thief» en un nuevo referente del sigilo y la acción táctica.

Eso sí, el propio Khoury ya nos avisó de que esta versión ad hoc para la puesta de largo de «Thief» cambiará en algunos detalles y mejorarás diversos apartados en la versión final del juego. Así que si lo que vimos nos gustó, las perspectivas de «Thief» para cuando esté cabado son estratosféricas.

Entre las sombras

«Thief» hereda del clásico en que se inspira sus líneas maestras de diseño y jugabilidad: sigilo, uso de las sombras para moverte por el escenario, robo de objetos, evasión de los enemigos de forma subrepticia... Y libertad de movimientos y exploración por el escenario. Lo que hoy parece ya habitual, en su momento fue revolucionario, pero es que el paso del tiempo le ha sentado fenomenal al nuevo «Thief», con un trabajo excepcional de Eidos Montreal, que parece haberse convertido en un es-

«THIEF» VUELVE FIEL A SÍ MISMO: ACCIÓN, SIGILO, OSCURIDAD Y UN LADRÓN COMO PROTAGONISTA



¡Te han pillado! ¡Saca la porra! El combate cuerpo a cuerpo debe ser el último recurso de Garrett, sobre todo si hay más de un enemigo a la vista...



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Eidos/Square Enix**
- Fecha prevista: **28 de febrero de 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción y aventura** heredero del clásico «Thief» de los años 90, en su diseño y jugabilidad.
- **El protagonista, Garrett,** será el mismo que en los juegos clásicos.
- Tu objetivo principal será **robar objetos en las misiones que te encarguen,** aunque la trama te involucrará en un escenario más peligroso.
- Tus armas principales serán **tu arco, flechas y tu habilidad para ocultarte en las sombras.**

¿ALIADOS O ENEMIGOS?

En la Ciudad nada es lo que parece, y salvo algún que otro personaje, como Basso, que te encargará "trabajitos" a tutiplén con los que conseguirás enriquecerte, es mejor que no te fíes de nadie. Bueno, y de Basso... En «Thief» la trama te enfrentará a las secuelas de una enfermedad que está diezmando a la población, a un antiguo culto que maneja los hilos de la política, a unos guardias que te buscan en cada rincón, pues Garrett tiene puesto precio a su cabeza, y a mil y una dudas que te llevarán a darte cuenta de que sólo puedes fiarte... de ti mismo.

¡Ah, el arco de Garrett! Sin duda uno de los elementos más significativos en el diseño del «Thief» original -sino el que más- que vuelve, como no podía ser de otro modo, con una variedad de flechas alucinante...

La Ciudad es ahora más real que nunca. El primer contacto con las calles de la Ciudad, el entorno en que Garrett lleva a cabo sus acciones y fechorías, fue espectacular. El realismo de los diseños es brutal.


Un auténtico atleta del robo... Como maestro del latrocinio, las habilidades físicas de Garrett están al máximo nivel, ya que para esconderse tendrá que buscar refugio en sitios insospechados.


Esconderse en un armario, tras una puerta... y asomarte sin ser visto. Comprobarás que será la táctica más útil cuando los guardias estén alertados.

tudio especializado en nuevas versiones de clásicos, porque, realmente, «Thief» no será un "remake". "Intentamos no copiar punto por punto el «Thief» clásico en el desarrollo de la acción. Eso ha sido clave para el nuevo «Thief»", según Khoury.

Joe Khoury nos comentó que la Ciudad sigue siendo el escenario de juego, pero su división en distritos y áreas, en los que le trato con personajes secundarios, el encargo de misiones y la libertad para llevarlas a cabo en el orden que quieras también será una de las claves del juego.

El uso de luces y sombras y tu habilidad para moverte entre las últimas sin ser detectado, será el otro pilar del diseño de «Thief». Un juego, cuanto menos atípico, en su protagonista, Garrett, un consumado ladrón que se verá atrapado en medio de una conspiración.

En la piel del ladrón

Garrett no es un héroe, sino un ladrón. Roba, acepta encargos ilegales y huye de los representantes de la ley. El problema es que en la Ciudad hay ley, pero no justicia, y Garrett es el perfecto chivo expiatorio en muchas ocasiones, así que su cabeza tiene precio. Así que lo mejor es no fiarse de nadie.

Las armas de Garrett para llevar a cabo sus misiones son un arco, flechas de lo más original, capaces de apagar antorchas, lanzar cuerdas,

LA CIUDAD: ¿DÓNDE ESCONDERSE?

En el nuevo «Thief» vuelven varios elementos básicos del legendario título de finales de los 90. Garrett, el protagonista, es el primero. El estilo de la acción, con el sigilo y el uso de sombras, es el segundo. Pero el escenario, la Ciudad, es el tercer pilar sobre el que se construye «Thief». A caballo entre lo medieval y lo victoriano, la Ciudad estará dividida en distritos, y éstos en áreas. Plagada de peligros, y de aliados, será tan protagonista de la acción como el mismo Garrett.







¡Ooops! Pero, ¿qué has hecho, Garrett? Bueno, seguro que no hemos sido nosotros, pero nos acusarán de ello. ¡Es lo más fácil para los guardias!

incendiar objetos o, por supuesto, adr buena cuenta de sus enemigos. Pero no hay habilidades especiales sobrenaturales ni de superhéroe... aunque, en realidad sí hay algo...

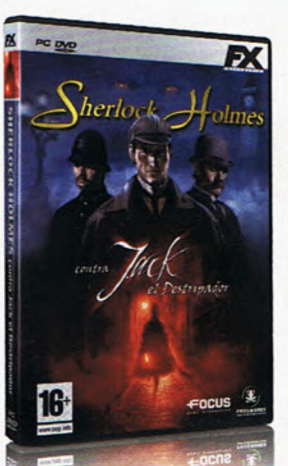
Como ladrón, Garrett será un maestro no sólo en el arte de moverse entre las sombras y el sigilo, sino en forzar cerraduras, algo muy apreciadop en su gremio. Y cuenta con una habilidad especial, el "enfoque" –focus–, que le permite revelar zonas de interacción especial en el entorno, objetos que robar y le ayuda a forzar cerraduras de forma sencilla.

Siendo un juego de acción y sigilo, y no de rol, «Thief» sólo permitirá mejorar algunos elementos de cara a tus objetivos a base de compras: más flechas, mejoras del arco... Así que, en realidad, todo el desafío dependerá de ti y de tu habilidad, no de tus armas ni de poderes. Algo que hace aún más atractiva la propuesta de «Thief». ¿Quieres ser una sombra? **A.C.G.**

El uso de luces y sombras es una de las claves del diseño de «Thief». Huye de las primeras, escóndete y muévete en las segundas. Sé parte de ellas y evita al enemigo.







micromanía te regala

Sherlock Holmes contra Jack el Destripador

Un sangriento asesino está matando prostitutas en Londres y Scotland Yard no sabe qué hacer. ¡Que llamen a Sherl ock Holmes!

Alguien ha matado a alguien! Aunque el remedio del genial Gila para resolver los crímenes de Jack el Destripador le ponían una nota de humor negro a los terribles acontecimientos de finales del XIX en el Londres victoriano, en «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» vas a tener que poner a funcionar tus neuronas al máximo y ser extremadamente cuidadoso y meticuloso en el examen de pistas y recogida de pruebas. ¿Quién es el misterioso Jack?

La historia se alía con el videojuego y se combina, en una mezcla fascinante, con uno de los personajes más carismáticos de la novela de detectives de todos los tiempos: el mismísimo Sherlock Holmes.

Materia gris

«Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» es una aventura enormemente respetuosa con la Historia y con los terribles crímenes que sacudieron Londres durante semanas,

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO
ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO
CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR
CREAR MI CUENTA FX

Una recreación exacta de los crímenes del Destripador. En la aventura, los hechos históricos se recrean al milímetro.

Una nueva perspectiva. Esta es la primera aventura de la saga de Sherlock Holmes que te permite usar perspectiva en tercera persona.

y que cesaron tan de repente como comanzaron. Aunque la verdad sobre la identidad de Jack el Destripador nunca se supo –o, al menos, no existe versión convincente basada en pruebas contundentes sobre quién era el asesino–, la oportunidad de meterte en la piel de Holmes y descubrir la verdad está a tu alcance. Tendrás que tomarte las cosas con calma para acumular pruebas y examinar pistas. Podrás recorrer un Londres recreado de forma fabulosa, plagado de multitud de personajes secundarios y con una atmósfera alucinante, que te hará sentirte como si hubieras viajado atrás en el tiempo. Un desafío para los jugadores de mente inquisitiva, que quieran resolver un enigma histórico. Como tú.

SHERLOCK... EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 177...

La aventura más rompedora de la saga de Frogwares protagonizada por Sherlock Holmes fue uno de los juegos más destacados del número 177 de Micromanía, en Octubre de 2009. No sólo por su calidad y lo atractivo de su trama, sino por su innovación en la saga.

Mezclar elementos históricos –y recrearlos con pasmosa fidalidad– desde la propia trama, fotografías, diseño de época y hasta urbanismo londinense, y mezclarlo con pura ficción, con el protagonista como su máximo exponente, no había sucedido antes en los juegos de Sherlock Holmes, pero es que además, en cuanto al diseño de la acción, «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» también mostró elementos inéditos en la saga.

Esta fue la primera ocasión en que podía meterte en la piel de Holmes desde una doble perspectiva de juego: en primera persona –la habitual en la serie– y en tercera persona, lo que resultaba muy útil en determinadas escenas y situaciones, pudiendo alternar entre una y otra a voluntad. El diseño de puzles y de la investigación también se alejaba de la habitual estructura de las aventuras de Holmes, siendo ahora mucho más elaboradas, variadas y complejas, en lo que intervenían también los factores históricos que rodean al juego. En definitiva, encontrar la solución a un enigma de más de un siglo está a tu alcance, pero te aseguramos que será todo un desafío.



1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador». Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si tienes más de un juego FX, pincha sobre «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

C:\ D:\ E:\ H:\

REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB, Directx 9.0 (GeForce 6600, Radeon X1300)
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2, Athlon X2
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, Direct X 9.0 (GeForce 7600, Radeon X1600)
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

BATMAN ARKHAM ORIGINS

El regreso a los orígenes de Batman pretende convertirse en el mejor juego del Caballero Oscuro. ¿Lo ha conseguido?

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
josecolino.comunico@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
12/2013
Printed in Spain



BATTLEFIELD 4

La guerra estalla por el trono de la acción bélica. «Battlefield 4» es el primer contendiente. ¿Vencerá?



CALL OF DUTY GHOSTS

«Call of Duty Ghosts» se enfrenta al juego de EA en el frente de la acción. ¿Cuál de los dos ganará la guerra?



XCOM ENEMY WITHIN

La invasión alienígena no ha acabado. Además, ahora el enemigo ha cambiado y mejorado. ¡Hay que detener a los alien!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


AIR ★ CONFLICTS
★ VIETNAM ★
BIENVENIDO
A LA BATALLA
BIENVENIDO
AL INFIERNO
PC DVD
XBOX 360
PS3
AIR ★ CONFLICTS
VIETNAM
16
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PC DVD
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
bitComposer GAMES
© 2013 bitComposer Entertainment AG. bitComposer Games is a wholly owned brand of bitComposer Entertainment AG. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.